#242 PS3 • PS4 • XBOX 360 • XBOX ONE • Wii U • PC • iPAD • iPHONE • PS VITA • 2DS • 3DS

POWER UNLIMITED



WAT VOOR GAMER BEN JIJ? DOE DE TEST!

DIABLO III: REAPER OF SOULS
LOOP NAAR DE HEL!

MAD MAX VS RAMBO
WIE WINT DE BATTLE?

EXCLUSIEF!
ALIEN: ISOLATION
MAMA IS BOOS!

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2
VUIG VAMPIERVERTIER

DARK SOULS II

PLUS: PURETRO: LOODVRIJE- & SUPERHELDEN • OCEANHORN: JATWERK OM TE STELEN • DIKKE STRONT DOOR EEN TRECHTER DUWEN IN BROKEN SWORD • THE LEGO MOVIE VIDEOGAME WORDT STEENGOED • DE OP EEN NA BESTE GTA STOP JE NU IN JE SAN ANDREJAS • PROFCHECK MET EEN STER(RETJE) • JURJEN IS GETUIGE VAN THE WITNESS • ASSASSIN'S CREED PIRATES IS EEN SFEERVOL TUSSENDOORTJE • MARIO PARTY (POOPER) OP DE 3DS • GRADDUS GLITTER PRESENTS: THE BATTLE OF THE CHARACTERS! • WAR THUNDER HENGEL JE GRATIS BINNEN • SENSEI WARS • CUT THE ROPE 2 • EN NOG VEEL MEER...

WWW.PU.NL
FEB.2014
BP € 4,65
8 718226 102317 01402

MOEDERBORDEN

Z87I
GAMING AC



Mini-ITX form factor
Socket 1150
Military Class 4
Inclusief 802.11 AC WIFI

Z87M
GAMING



MicroATX form factor
Socket 1150
Military Class 4
Killer™ E2200 LAN

Z87-G45
GAMING



ATX form factor
Socket 1150
Military Class 4
Killer™ E2200 LAN
Audio Boost
OC Genie 4 & Click BIOS 4

Z87-GD65
GAMING



ATX form factor
Socket 1150
Military Class 4
Killer™ E2200 LAN
Audio Boost
OC Genie 4 & Click BIOS 4
Gaming Device Aansluiting
Super RAID
SLI/CFX geoptimaliseerd
DDR3-3000 ondersteuning

GAMING
All-in-One PC

GRAFISCHE KAARTEN

msi

GTX 760
GAMING ITX



NVIDIA® GeForce®
GTX 760
Mini ITX form factor
Nvidia Geforce GTX 760
RADAX ventilator
Military Class 4

GTX 760
GAMING



NVIDIA® GeForce®
GTX 760
Preoverclocked voor meer performance
Twin Frozr 4 koeling
Military Class 4
MSI Gaming APP
MSI Afterburner software

GTX 770
GAMING



NVIDIA® GeForce®
GTX 770
Preoverclocked voor meer performance
Twin Frozr 4 koeling
Military Class 4
MSI Gaming APP
MSI Afterburner software

GTX 780
GAMING



NVIDIA® GeForce®
GTX 780
Preoverclocked voor meer performance
Twin Frozr 4 koeling
Military Class 4
MSI Gaming APP
MSI Afterburner software

JUST GAME!

CD-ROM-LAND

INFORMATIQUE
méér dan alleen computers



Pag. 035

INHOUD

Als het nog effe zo doorgaat, zijn de LEGO-games straks populairder dan de steentjes zelf, en wordt The Lego Movie Videogame populairder dan de film. Daar dragen wij graag een steentje aan bij.



Pag. 026



Pag. 036



Pag. 030



Pag. 055



Pag. 064

COVERVIEW

FIRST LOOKS

PREVIEWS

REVIEWS

EXTRA

VAST



COLOFON

POWER UNLIMITED

HOOFDREDACTEUR *Jan Meijroos*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER
Bob Severijnse • 023-5430000
Aryaty Krancher • 023-5430000

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Klantenservice@reshift.nl
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar. Een jaarabonnement kost € 51,50. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement van onbepaalde duur, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement schriftelijk (per brief of mail) opzegt. Na de omzetting voor onbepaalde duur kan op ieder moment schriftelijk worden opgezegd per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand.

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens.
Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden.
Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
Reshift Digital
t.a.v. Klantenservice,
Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem.
Bereikbaar tussen 10.00 en 14.00 uur

view with layar

DE REDACTIE

MOEILIJKE TIJDEN?



We horen vaak van hardcore gamers dat spellen tegenwoordig te makkelijk zijn, en daar zit best wat in. Toch, wie een beetje z'n best doet, kan genoeg uitdaging vinden. De indie-scene schuift (retro)games naar voren waarin het 'one-mistake-game-over' adagium genadeloos geldt. Tegelijkertijd vraag ik me af hoe makkelijk games daadwerkelijk zijn als je ze op de hoogste moeilijkheidsgraad speelt. Voor Total War: Rome II moet je dan echt een meesterstrateeg zijn, maar ook een PSN game als Resogun vraagt op die manier het uiterste van je reflexen. En wat te denken van mijn Game-Monument Limbo? Het is niet de vraag óf je in dit macabere avontuur zult sterven, maar hoe vaak.

Datzelfde geldt voor het aankomende Dark Souls II. De Demon's Souls/Dark Souls-serie heeft het 'duizend doden' sterven tot z'n handelsmerk gemaakt en onze coverview deze maand is dan ook een tough cookie. Samuel was de gelukkige die zich tig keer mocht laten afslachten in dit even moeilijke als onvergeeflijke spel. De dag na Oud & Nieuw(!) moest hij daarvoor naar Zweden vliegen, maar gelukkig deed hij daar dan weer helemaal níet moeilijk over... ● *Jan*



IEMAND MOET HET DOEN

Samuel had 't druk deze maand. Afgezien van acteren, zingen, feesten en het bevredigen van z'n vrouwelijke fans, was hij onder andere in Zweden voor de coverview en in Duitsland voor een bezoek aan z'n favo ontwikkelaar Konami.

Wat hij precies aan het doen was de laatste uren voor z'n Castlevania: Lords of Shadow 2-trip weten we nog steeds niet, maar wat ons betreft had ie zich beter effe kunnen omkleden voor ie de trein naar Frankfurt pakte...



Jan



Herontdekte afgelopen jaar:

De Chupa Chups. Damn wat zijn die dingen verslavend lekker!! Ik heb gelijk maar een voorraad voor heel 2014 ingeslagen.

Wouter



Had afgelopen jaar:

Een verdomd hectische tijd. Dood, verderf, faillissement, zware volwassen beslissingen; het was een friggin' wervelstorm. Hopelijk kabbelt 2014 voort als een lauwwarm beekje.

Jurjen



Dronk afgelopen jaar:

Vaker uit een bidon dan uit een bierfles. Resultaat: veertig kilo gewichtsverlies, de conditie van een paard en de levenslust van een, eh, dorstige ezel.

Ondertussen...

Zag afgelopen jaar:

Voor het eerst de wondere wereld van virtual reality door de Oculus Rift. Daar kan mijn 63'' 3D TV niet tegenop!



Florian

Stond het afgelopen jaar:

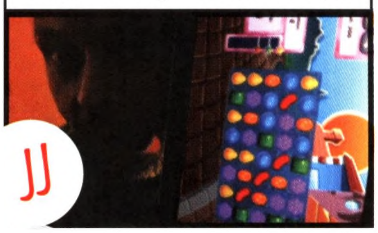
Vaak op het podium. Als acteur, presentator, danser, halfnaakte idioot en als professionele vrouwenverslinder. Leuke hobby, naast al dat gamen!



Samuel

Speelde afgelopen jaar:

Meer Candy Crush dan FIFA 14! Megaverslavend. Elke 'match' is een uitdaging en gevrijwaard van cheaters en Franse gillertjes. En zo'n overgang is 't niet; in beide games zitten balletjes.



JJ

Graddus



Zag afgelopen jaar:

Los Santos vanuit een straaljager en Rome tijdens z'n gloriedagen. Maar toch haalde niets het bij de hoogste toren ter wereld, in Dubai.

Tjeerd



Reisde dit jaar:

Veel naar Spanje vanwege mijn vriendin. Een mooi land met een prachtige taal en super lieve mensen. Het schijnt zelfs zo te zijn dat ze gamende dwergen met een grote bek exporteren naar andere landen. Top!

Ed



Ging dit jaar:

Mee met de mode. Met m'n nieuwe smartphone en Dolce & Gabbana bril laat ik zien dat ik (buiten mijn vanzelfsprekende autoriteit, intelligentie en ervaring) ook helemaal van deze tijd ben.

Wordt vervolgd...

POSEUR VAN DE MAAND



In Smorgasbord kun je zien dat er concurrentie voor Jan zit aan te komen, maar deze maand wint hij de verkiezing van de beste poseur nog op z'n sloffen, want hij maakte voor de zoveelste keer weer een foto waarop alles klopt. Intrigerend qua compositie (huh? hoeveel koptelefoons?), nieuwsgierigheid opwekkend (waar is dit in godsnaam voor?), vragen opwerpend (hoezo de microfoon in het plastic?) en tegelijkertijd een briljant statement makend (ik ben de HOOFDredacteur met een luisterend oor). En dat allemaal in één foto waar slechts z'n smoelwerk op staat!
Respect en nederigheid zijn hier op z'n plaats. En iedereen zal begrijpen dat de PU-redacteuren op het gebied van poseren nog heel veel van Jan kunnen leren....



PROFCHECK

Onze gast voor de profcheck van deze maand is wellicht geen grote ster, maar toch zeker wel een sterretje.
Tjeerd kwam per ongeluk een dag te vroeg op visite, maar dat was voor de sympathieke Tony Star geen enkel probleem; hij was toch al aan het gamen. De man heeft dan ook skills, zeker op 't gebied van Call of Duty, en het is dat Tjeerd zo goed tegen z'n verlies kan, anders was het misschien wel een heel vervelende middag geworden...

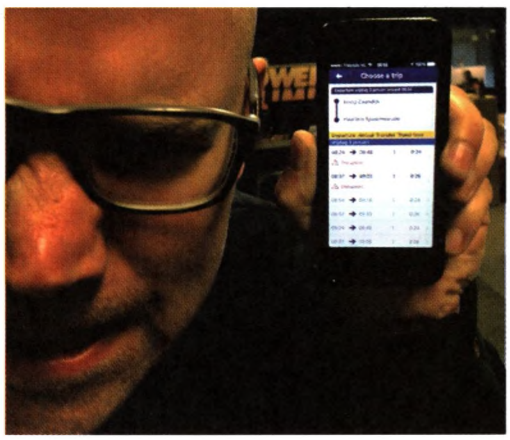


OUD & NIEUW

Om deze pagina's wat op te leuken had Ed de redacteuren gevraagd wat geinige foto's te maken tijdens de jaarwisseling. Natuurlijk was vrijwel iedereen veel te dronken om zich dat op het juiste moment te herinneren, en dus kwamen er slechts twee pics binnen in de mailbox van onze eindbaas.
Wel vond Ed ze beide zeer geslaagd en illustratief voor de PU-redactie van dit moment. Aan de ene kant Jurjen die 'de oude garde' vertegenwoordigt met een traditionele foto van hoge kwaliteit: scherp en sterk van compositie.
Aan de ander kant Graddus, een van 'de jonge honden' met een humoristisch, brutaal en spontaan moment, waarvan je hoopt dat het allemaal goed afloopt.
Voeg je deze twee groepen samen, dan heb je precies die mix van oud & nieuw die de PU maakt tot wat ie is en in onze ogen ook zou moeten zijn.
Hopelijk denken jullie als lezers daar net zo over! Oh ja, en natuurlijk de beste wensen... ook van de rest van de PU-redactie!

EEN GOED BEGIN...

Voor NS-reiziger Wouter begon 2014 goed. Dat is (natuurlijk) sarcastisch bedoeld, want al in de eerste werkweek van het nieuwe jaar had hij drie keer zó'n vette vertraging dat ie na binnenkomst meteen kon beginnen met de lunch.
Irritant, want Wouter had het druk (ja, dat lees je goed). De man was niet alleen bezig met PU en PU.nl, ook de productie van de komende schoolagenda en het begeleiden van onze nieuwe stagiairs vraagt veel tijd. Heel veel tijd.



Als je dan ook nog eens bedenkt dat de eerste sneeuwvlok op dat moment nog moest vallen, snap je wel waarom Wouter op dit moment druk bezig is met het halen van z'n rijbewijs.

★ PU-TV:

NOG HARDER KNALLEN

In de nieuwsbrief had ik al aangekondigd dat er tijdens de feestdagen en de weken daarna geen sprake zou zijn van een 'inkakkende site' en daar heb ik geen woord te veel mee gezegd.
Dagelijks werden nieuwtjes, rubrieken en specials gepost en er werd ook nog regelmatig live gespeeld. Met name de Ode/Rant features en de driedelige oudejaarsspecial waren zeer populaire items onder de sitebezoekers de afgelopen tijd.
En bij deze mag ik jullie een geheimpje verklappen: we gaan dit jaar nóg harder knallen dan we al deden! We hebben al wat nieuwe rubriekjes op het white board staan, en als ik het enthousiasme tijdens de laatste PU.nl-vergadering als maatstaf mag nemen voor wat er komen gaat, dan wordt het dik genieten in 2014!





YO! POST!

brief van de maand

WATCH_CREED...

Beste PU gasten,
Met een aantal jaar erop zitten, vind ik het wel eens tijd worden om mijn perspectief te laten schijnen op Assassin's Creed en het zweverige wat ervan geworden is. En het feit dat ik misschien wel iets heb gevonden dat jullie (lees: Jan) laat watertanden!
Ik weet niet of jullie AC 4 gespeeld hebben + alle extra shit (zoals hacken van PC's), maar daar vond ik interessante dingen. Normaal doe ik dat soort dingen niet, maar nu wilde ik mij echt verdiepen in AC 4, omdat ik AC 3 niet erg leuk vond en wilde zien hoe Ubisoft zich verbeterd had. Nu las ik in een document dat ik vond op een van de computers in het Abstergo Entertainment gebouw, waar een project op stond: CtOS + een bedrijf genaamd Blume.
Stel je voor, Blume/CtOS gelinkt aan Abstergo maakt het AC verhaal weer interessant. Watch_Dogs & AC 5 die uiteindelijk samenkomen als één, of iets in die richting. Ik denk zomaar dat het die kant op kan gaan. Ik denk dat Abstergo een rol gaat spelen in Watch_Dogs en dat Assassin's Creed en Watch_Dogs niet zo ver van elkaar zijn als het in een oogopslag lijkt. Beide van dezelfde developer, er wordt naar gehint in AC 4. Zie de mogelijkheden! Hoe interessant zou dat het verhaal maken voor AC en hoe vet is het om twee losse games bij elkaar te zien komen en één door een evil company die super veel macht heeft! Dat Aiden niet alleen vecht tegen de vrouwenhandel ofzo, maar dat er veel meer achter zit, zoals dat CtOS dus van Abstergo blijkt te zijn etc.
Het zweverige en rare verhaal dat het geworden is van Assassin's Creed kan van de tafel worden geveegd (of op z'n minst niet de rode draad meer zijn) en Aiden kan wellicht een correlatie vinden met de Assassin groep die natuurlijk nog actief blijkt te zijn (bijv. het Abstergo gebouw binnen lopen en kijken praten met Shaun achter de kiosk, broodjes verkoper...).
Dus redactieleden, hebben jullie dit niet gezien, en zo ja, hoe denken jullie erover. Vooral Jan? Jij bent altijd bezig met het toekomst voorspellen en je bent een enorme fan van AC, wat denk jij ervan?
Ga zo door!
Met vriendelijke groet,
Jeffrey Meissen



Jan: "Een interessante theorie Jeffrey, al denk ik niet dat beide games samen gaan komen. Wel kan er verwezen worden over en weer, wat alleen maar leuke easter eggs zal opleveren. Bovendien wil Ubisoft natuurlijk dat gamers zowel Watch_Dogs als Assassin's Creed gaan kopen. Maar wie weet, heb je wel een vooruitziende blik, het is zeker niet volledig ondenkbaar. Goed gevonden!"

AFGERAFFELDE ZELDA?

Hey mannen van de PU!
Long time fan hier. Ben al een fervent gamer vanaf de Atari 1600. Jullie kunnen hieruit concluderen dat ik one old gamer ben. Tot op heden heb ik gelukkig bijna alle consoles nog in mijn bezit. Fan boy gedrag is ook niet aan mij besteed. Ik schrijf jullie omdat ik een opmerking en een vraag heb.



Ten eerste de vitrinekast van Assassin's Creed in jullie vorige editie is in mijn opinie een tikkeltje mwuah. Zie hiernaast een klein gedeelte van mijn collectie. Geen uitleg nodig waarvan ik fan ben.
Mijn vraag: omdat Nintendo nu slechte verkoopcijfers scoort vanwege de Wii U, raffelen ze de nieuwe Legend of Zelda nu af om snel te scoren of mogen we gewoon een super game verwachten?
Ik hoop van jullie te horen.
Dennis Engelbert | 's-Hertogenbosch

Zo, jij had een Atari 1600?! Is dat niet die console die tussen de Commodore 499,95 en de Xbox 190 uitkwam? Om je vraag te beantwoorden: verwacht gewoon een afgeraffelde Zelda, dan valt het altijd mee als het een supergame blijkt te zijn!

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrift. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.

STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST
RICHARD HOLKADE 8 – 2033PZ HAARLEM
OF MAIL NAAR:
YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

CHOEJE FRAAGEN

Hallo gasten tof blad bla bla bla standard gezijk, maar daar mail ik jullie niet voor.
ik heb namelijk een aantal vraagjes
1. Waar staat JJ voor een van jullie redactuurs
2. Komt er nog een mirors edge 2
3. Kunnen jullie nog een rieview maken van het spel jazzjack rabbit 2
en wat vinden jullie van dat spel ik speel het nog en ik ben 19 jaar oud :/
4. Kan ik geld mijn geld terug krijgen voor een PU blad die ik al
gekocht had maar niet gezien heb dat ik die al had ?
5. Jullie vonden het ooit vervelend dat er geen sinterklaas bij jullie
gevierd werd, en dan haden jullie Als oplossing het huisnummer van
ed gezet in jullie blad. (toen malige hoofd redacteur) met de vraag of iedereen daar een zakje pepernoten naar toe kon stuuren oe is dat afgelopen :D groedjes en ik stuur
meschien nog wel is wat.
6. en de laatste vraag ik heb op internet is er een jonge bezig met rayman revene of the dark
kunnen jullie daar een prieview van maken de game is nog niet af maar kunnen jullie daar voo kijken
groetjes,
Bertus Logtenberg

***1.** JJ staat voor Journalist Jan. JJ is dus eigenlijk een pseudoniem van Jan en een van zijn vele uitingen van z'n Meervoudige Persoonlijkheidsstoornis. En van z'n workaholisme, trouwens.*
2.** Die komt er zeker. Check hier alvast onze niet zo heel voorzichtige voorspelling van de game:* ***http://www.pu.nl/MirrorsEdge2OdeRant
***3.** Dat hebben we al gedaan back in 1998. En wat we er van vinden dat je 19 jaar oud bent? Grappig, want als we je leeftijd hadden moeten raden aan de hand van hoe je schrijft, dan waren we niet veel hoger dan 5 jaar en twee maanden gegaan.*
***4.** Sure! Moet je wel eerst even de ruzie goed maken die Ed met z'n vrouw heeft. Hij had namelijk een nieuwe genomen, omdat ie de ouwe vergeten was...*
***5.** Ed heeft geen pepernoten gekregen. Wel urinemonsters... in enveloppen... aangetekend verzonden. Is dat raar?*
***6.** Goeie tip! Het volgende staat nu in Jan z'n agenda: 'prieview revene of the dark van jonge voo kijken'. Komt goed!*


HIER VAST EEN SCREENSHOT VAN RAYMAN REVENE OF THE DARK.

★★★★ ASOCIALE MEDIA ★★★★

Deze maand vroegen we jullie: Wordt 2014 een beter gamejaar dan 2013?

facebook

Dennis Scheepers
Ja. GTA V DLC inclusief een versie voor PC en de next-gen. Daarnaast komt TES: Online en ik hoop voor de Vita nog een paar echte klappers te zien!

Jeroen Engeler
Nee, GTA VI komt volgend jaar nog niet. Dus het kan onmogelijk net zo goed of nog beter worden.

Sharon Hoogvliet
Duh, de Sims 4 komt dan uit! ;)

Jimi Dorhout
Hoop 't wel. Sorry maar 2013 was echt niet een geweldig jaar, als je naar de klapper kijkt, Grand Theft Auto V, die was niet eens zo goed, hopelijk gaan ze meer denken aan de gameplay dan de graphics.

Danny Naumann
Natuurlijk wordt 2014 een topjaar! De next-gens die ongelofelijk veel nieuwe games krijgen, de current-gens die nog genoeg toptitels krijgen, Nintendo die eindelijk hun topgames uit gaan brengen op de Wii U en natuurlijk komen er zat nieuwe IP's die ons compleet gaan wegblazen. Al met al gaat 2014 keihard rocken! ^-^

Maurice Wolbert
100% nieuwe Final Fantasy, Halo, Burial at Sea Part 2, Titanfall, Watch_Dogs, Trials, pfff ik moet nog aan het zuurstof na al deze games vermoed ik.

twitter

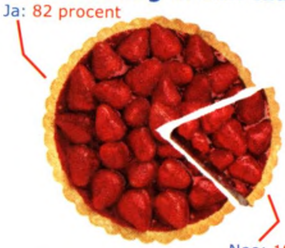
@xJakeW
100%, met de nieuwe PS4 en XBOX: One is next-gen niet te stoppen, zowel 'betere' games als meer speelplezier.

@blibla49
Dark Souls 2, Kingdom Hearts 3, Watch_Dogs, MGS V, Misschien FF XV. Ja, ik denk het wel

@RinusKraan
Nee, want ik ga zo mijn vingers eraf blazen.

@LeSeef
Nee, ik ben bang voor een dawn of the DLC.....

Jullie mening in een taart



REDNECK RAMPAGE VERGETEN!

Beste Graddus,
Ik zag het artikel over slachtvee in de PU en ik heb een kleine opmerking over het gedeelte 'slachtvee door de jaren heen'. Ik miste echt een game in dit rijtje die er perfect bij past: Redneck Rampage!!! Heb deze game kapot gespeeld eind jaren '90. Als een malle hillbilly's knallen en niet te vergeten: elk dier dat je tegenkwam dood! Te maf einde ook van die levels; je moest je broer op z'n kop slaan met een koevoet. Ik weet dat dit niet de beste game was van die tijd maar ik heb er meer lol mee gehad dan met Duke Nukem 3D (lijkt me dezelfde engine). Misschien was je niet bekend met deze game en dan zal ik het je vergeven, op voorwaarde dat je die game alsnog gaat checken. Hilarisch gewoon!
Greetz,
Ruben



Graddus: "Beste Ruben, en of ik Redneck Rampage ken! Als Amsterdammer heb ik een aangeboren aversie tegen alles wat met agrariërs te maken heeft, dus die game was de ideale uitlaatklep voor m'n Randstedelijke superioriteitsgevoelens. Daarnaast sierde RR misschien wel de wreedste PU-cover ooit gemaakt. Waarom het spel dan toch niet in de PURetro zat? Nou uuuh, in tegenstelling tot Jan heb ík maar een beperkt aantal woorden per maand..."

Power Spy

- Het zal niemand verbazen dat GTA V de best verkochte game van 2013 is geworden. En met afstand. Op dit moment zijn er al een dikke dertig miljoen exemplaren over de toonbank gegaan.
- Kun je nagaan hoeveel dat er waren geweest als GTA Online gewoon had gewerkt...
- Sony is een Aziatisch bedrijf, maar echt trots lijken ze niet meer op die roots.
- De PlayStation 4 werd voor het eerst getoond op de E3 in LA, de VS kreeg het apparaat als eerste en als klap op de vuurpijl komt de nieuwe console zelfs nog eerder uit in India dan in Japan.
- Want als de Indiaase bevolking momenteel écht iets nodig heeft, dan is het wel een spelcomputer van vierhonderd euro.
- Er is veel gezeur geweest over de peperdure microtransacties van zowel GT6 als Forza 5.
- In GT6 kun je bijvoorbeeld voor dik honderd dollar een snelle bak kopen in plaats van 'm vrij te spelen. En dat vonden de meeste gamers veel te duur.
- Volgens Sony baas Yoshida zijn micro transacties bedoeld voor de 'drukke medemens' die met een snelle bak wil scheuren, maar de tijd niet heeft om 'm te bemachtigen.
- Wat is in hemelsnaam nog het nut van een game, als je alles erin kunt kopen in plaats van vrij te spelen?
- De Powerspy kan het mis hebben, maar volgens hem heette dat een paar maanden geleden nog een 'online shop'.
- Turn 10 fixte de boel door het economische systeem en de geldprijzen aan te passen via een update.
- Kan de EU dat niet doen met onze economie?
- Over online shops gesproken. De online marktplaats van Nintendo werkte niet gedurende de feestdagen vanwege een fikse storing. »

OPNIEUWS

Krankzinnige combo's

Nieuwe Nintendo mash-ups

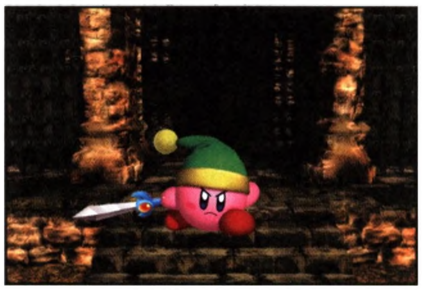
Onlangs kwam Nintendo's directeur Iwata met enkele opmerkelijke aankondigingen. Naast Zelda- en Yoshi-levels als DLC voor Sonic Lost World, kondigde hij namelijk aan dat de volgende Dynasty Warriors-game in Zelda's Hyrule gaat spelen, met Link als hoofdpersonage. Tel daarbij de vele door elkaar gehusselde franchises van Super Smash Bros., en het beeld ontstaat dat Nintendo de Wii U met mash-ups wil redden. Als dat zo is, weet ik er ook nog wel een paar...

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

I GTA VI: MUSHROOM KINGDOM

Tien jaar geleden zei Miyamoto al dat hij wel eens een meer volwassen versie van Mario wilde maken. Dankzij een recente overeenkomst met Rockstar Games is het nu eindelijk zover.

Gepijnigd door een constante kater, trekt een vuilbekkende Mario door Mushroom Kingdom, een achterbuurt van New York die bekend staat om de florerende handel in een nieuwe soort hallucinogene drugs. Mario steelt, rooft, moordt en martelt om af te rekenen met de drugsbende van zijn broer Luigi 'The Vacumer' Luciano, maar dreigt door de verleidingen van paddo's en pornosterretje Peach nu zelf ten onder te gaan.





II KIRBY SOULS

Stel, dat supermoeilijke Dark Souls spreekt je best aan, alleen je bent behoorlijk slecht in games. Of je bent een fan van Kirby die een beetje is uitgekeken op altijd weer die blije omgevingen en vrolijk gekleurde vijanden. In beide gevallen is Kirby Souls een geschenk uit de hemel.

Hierin kun je met Kirby namelijk lekker vlot door de duistere omgevingen van Dark Souls hopsen en zelfs de lastigste vijanden opslokken om hun formidabele wapens en krachten over te nemen, waardoor de vele zware beproevingen een eitje worden. Zuigen in games is juist een pré in Kirby Souls!

III MORTAL PARTY

Kies Scorpion, Baraka, Mileena of een van de andere Mortal Kombat-vechters, en werp de schedels om te zien hoeveel vakjes je over het Earthrealmbord mag lopen. Anders dan in andere bordspellengames is er geen doel om te bereiken: het vermoorden van al je tegenstanders volstaat.

Spelers kunnen (scherpe) metalen en stenen voorwerpen verzamelen om boobytraps op vakjes achter te laten, of projectielen naar elkaar werpen tijdens minigames. Het spannendst zijn natuurlijk de gevechten die beginnen als twee spelers op hetzelfde vakje staan: na een fatality ligt één van hen eruit.



Alles uit de kast

Beste cosplay 2013



Je hebt cosplay en je hebt cosplay.

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Bijgaande foto's zijn dus van échte cosplayers. Heren en dames die (letterlijk en figuurlijk) alles uit de kast trekken om zoveel mogelijk op hun virtuele helden of heldinnen te lijken. En die mensen, die eren we hier op de deze pagina.

Ga niet in zak en as zitten als je deze foto's vergelijkt met jouw eigen goed bedoelde creaties; deze types geven bakken geld uit aan hun 'hobby' (ze verdienen er ook geld mee) en worden geholpen door professionele stylisten.







twitter.com/GKJJ

Arma III laat zien hoe het ook kan

Het gaat niet goed in de industrie. Games kosten te veel en brengen te weinig op, launches gaan steeds vaker

> "Koop shit en men zal meer shit maken."



Quantic Dream baas David Cage heeft een punt

gepaard met totaal verklote multiplayers en steeds meer developers moeten hun deuren sluiten. Daarbij wordt de gamer kritischer, vindt hij/zij games vaak te duur en wil men meer waar voor z'n geld. En de industrie heeft geen antwoord op die dynamiek.

Belachelijk dure DLC, middelmatige line-ups voor de nieuwe consoles, MP's die niet werken en games die steeds korter worden... het zet de relatie met de gamers onder druk. Een relatie die verder bekoeld raakt door de slechte communicatie (als die er al is, want posten op Facebook en prijsvragen tellen niet mee). Als het zo doorgaat, dan kunnen er dit jaar wel eens vervelende, harde klappen vallen.

Maar er is hoop. Hoop die wordt geïllustreerd door developer Bohemia Interactive. De manier waarop zij hun spel in de markt zetten, laat zien hoe het óók kan.

Games maken is een ingewikkeld proces waarbij veel fout kan gaan, maar fouten maken is niet erg. Gamers zijn vergeeflijk, als je ze maar serieus neemt!

Bohemia maakt games met passie en, daar zit 'm de crux, betrekt gamers vanaf het begin bij de ontwikkeling. Veel publishers beweren dat ze dat doen, maar Bohemia doet het echt. Ook laten ze gamers voortdurend meekijken met de productie. Er zijn alpha's en bèta's en er is volop interactie op de fora.

En als de game dan uit is, geven ze meteen toe dat ie niet bugvrij is. Sterker nog, de ontwikkelaar staat open om samen met de gamers het spel te perfectioneren. Iets wat alle gamers graag doen, het is immers ook hún spel.

Zie hier een band tussen publisher, developer en gamer die z'n vruchten afwerpt. Daar heb je heel wat meer aan dan gillen dat je een vernieuwende game met de dikste MP ooit heb gemaakt... die vervolgens niet werkt. Dat soort gedoe vergeven gamers je niet, met alle vervelende gevolgen van dien.

Vijf tips voor...

Saint's Row 5

Niet de NDA maar stemacteur Jay Mohr onthulde via een tweet dat hij bezig is met 'a new Saint's Row game '. Maar... zit de wereld nog wel te wachten op een nieuwe Saint's Row? Vijf suggesties om de franchise urgent te houden...



door: **Jan**
twitter.com/janmeijroos

1. Een nieuwe engine
Nieuwe techniek is noodzakelijk. De laatste Saint's Row was eigenlijk best ugly. Check GTA V en check SR IV. Je ogen zullen gaan bloeden van verdriet...

2. Minder paars
Twintig jaar geleden was Prince een god met zijn Purple Rain. Tegenwoordig draagt alleen The Joker nog een paarse jas. Paars is passé.

3. Grimmiger
Saint's Row is een parodie, en dat moet het ook blijven, maar iets serieuzere, iets grimmigere, iets hardere gameplay zou de game goed doen.

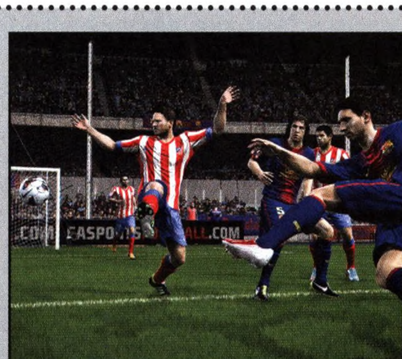
4. Een bestaande stad
Gebruik een bestaande stad, liefst eentje die we nog niet zo vaak in games zijn tegengekomen. Denk aan Londen, Barcelona, Parijs of... Amsterdam!

5. Minder poep & pies humor
Wij van PU kunnen platte humor wel waarderen, maar zelfs wij vonden de 'humor' in Saint's Row soms een beetje over de top. Een kunstlullen honkbalknuppel? Really?

Ook cool

Standaard sequels

Door Jan z'n Glazen Bol weten we op welke nieuwe IP's en lang verwachte vervolgen we in 2014 moeten gaan letten. Maar er komen volgens mij ook genoeg 'traditionele' sequels uit die de moeite waard zijn...



Assassin's Creed 5: Gaan we een Black Flag-spin off te zien krijgen of een echt nieuw deel? Geruchten gaan dat Ubisoft iets anders wil gaan doen met serie. En wie weet komen er wel twee dit jaar...
Call of Duty: Black Ops II: Krijgen we eindelijk een nieuwe engine?
FIFA 15: Iets om naar uit te kijken, want deel 14 was net effe te weinig next-gen (zie screen).

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

PES 2015: Gaan we het nu echt zien...
Mario Kart 8: Houdt Nintendo vast aan het winnende stramien of gaan ze ons verrassen?
Need for Speed: EA levert altijd een racer af aan het eind van het jaar, maar wordt 't NfS of misschien wel een Burnout?
Nieuwe Batman: Gaat Rocksteady laten zien hoe het moet?
FPS EA: Een najaar zonder FPS van EA is al jaren niet gebeurd. Maar welke game dan? DICE wil nog geen Battlefield 5 maken en Medal of Honor staat in de ijskast.
Half-Life 3: Of zullen we daar maar over ophouden?

Power Spy

- Gamers konden daardoor geen spellen voor de Wii U kopen.
- Zijn er mensen die spellen voor de Wii U kopen?
- Er gingen rond de jaarwisseling hardnekkige geruchten dat door een fikse bezuinigingsronde veel arbeidsplaatsen van KLM naar AirFrance zouden gaan.
- De baas van KLM, Eurlings, bezwoer echter dat dit onzin was. Jan had hem namelijk beloofd een aantal extra tripjes met KLM te maken.
- Als de Powerspy de geruchten mag geloven, komt de Xbox One pas in het najaar van 2014 naar Nederland, en dat is zowat een jaar later dan veel gamers hadden verwacht en gehoopt.
- Hopelijk zijn er tegen die tijd wél een paar goede games voor de machine gemaakt.
- Zo niet, dan haalt de Powerspy wel een Ouya.
- Voor het eerst sinds tijden stond een Call of Duty-game niét op 1 in de Engelse verkoopcharts tijdens Kerst. FIFA 14 had die positie afgepakt.
- Heeft EA dus toch eindelijk een 'shooter' weten te bouwen waarmee ze CoD hebben verslagen.
- De online problemen van Battlefield 4 hebben inmiddels een heuse naam gekregen 'Bug Gate'. De MP kapt er namelijk om de haverklap mee.
- Wat dat betreft vond de Powerspy de uitspraak van een Amerikaanse site die gamers uitnodigde om effe te komen 'hangen' op hun site als ze live BF4 gingen spelen, even hilarisch als waarheidsgetrouw.
- Want hangen doet BF4 nogal vaak...
- China heeft de release van Battlefield 4 verboden.
- En dat had niks met de zuigende MP te maken...

Power Spy

- Ook de Australische regering verbood een game en wel Saints Row 4.
- Blijkbaar zat er bij de Australiërs net zo veel lag in de besluitvorming als lag in de MP van Battlefield 4, want deel 4 van Saints Row is al ongeveer een jaar uit.
- Een Amerikaan schijnt recordhouder te zijn met zijn gamescollectie. Hij heeft er namelijk 10.607 in zijn kast staan.
  - Of de man ook een vrouw heeft, vertelde het verhaal niet.
  - Er vanuit gaande dat je ongeveer vijf tientjes per game betaalt, heeft deze gast dus een dikke half miljoen dollar aan zijn verzameling besteed.
  - Die heeft dus echt geen vrouw.
- Bij de PU lopen we voorop als het gaat om technologische vernieuwing (op Ed na, die heeft net zijn bakelieten telefoon met draaischijf de deur uit gedaan) en dus tikken steeds meer redacteuren hun teksten op tablets en mobiele telefoons.
- Voor Ed geen bezwaar, maar de autocorrectie op die apparaten (met name op de Apple systemen) zorgt soms wel voor bizarre verhaspelingen, waarna onze eindbaas moet gaan uitvogelen wat de redacteur in kwestie nu precies bedoelde.
- Het knappe is trouwens dat deze autocorrectie en bijbehorende verhaspelingen al in de teksten van Jan zaten voordat er überhaupt een mobiele telefoon of tablet bestond.
- Die gast was zijn tijd dus echt ver vooruit.
- Gamers in de VS hebben zich onlangs verenigd om Microsoft te dwingen snel verbeteringen aan de Xbox One door te voeren.
- Er hebben zich vrijwel geen Nederlandse gamers aangesloten bij dit protest...

OPNIEUWS

Best Game App 2013

Viva Hollanda op de iPhone

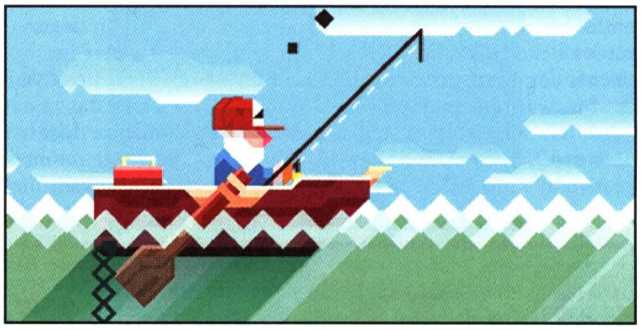
Een nieuw jaar, en dus is het weer tijd voor de eindejaarslijstjes. Het gros van die lijstjes is leuk en daar blijft het bij; er is slechts een enkele die er toe doet...

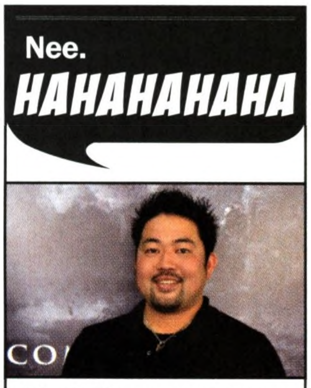
door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Neem bijvoorbeeld het lijstje ‘Best Game App 2013’ van Apple. Daar wil je op scoren, want het is niet alleen leuk dat Apple jouw game kiest; iedere iPhone-bezitter komt het ook nog eens te weten én je spel wordt op een prominente plaats in iTunes gezet. Mogelijk kassa dus.

En laat de winnaar van dit jaar nou uit Nederland komen. De bizarre ‘Fish ‘em up’ (Ridiculous Fishing) van het Utrechtse Vlambeer ging namelijk met deze grote eer strijken. En terecht, want het spel waarin je vissen moeten vangen en daarna kapotschieten, is niet alleen leuk en uitdagend, het werkt ook nog eens perfect voor een telefoon.

Ik ben dan ook erg blij voor de twee mannen van Vlambeer. Dit laat zien dat je helemaal geen studio van tig man hoeft te bezitten om een commercieel succesvolle game te maken. Het draait toch vooral om een goed idee, een creatieve uitwerking en een sterke band met de gamers. Want onderschat dat laatste niet, Vlambeer is voortdurend in dialoog met hun fans. Niet de inwisselbare community-manager, maar de makers zelf. En dat gaat nu lonen, want gamers promoten hun favo spellen nu eenmaal onder elkaar.





Takeshi Miyazoe, producer van Dark Souls II, beantwoordt de vraag of hij wel eens een Wii U-versie van Dark Souls II heeft overwogen.

GLAZEN BOL 2013 JAAROVERZICHT



Hoe betrouwbaar was Jan z’n Glazen Bol in 2013? Volgens goede traditie neemt hij in de eerste maand van het nieuwe jaar zijn gedane voorspellingen met jullie door...

door: **Jan**
twitter.com/janmeijroos

PU #230
Nieuwe IP Crystal Dynamics
Het probleem is... ik wéét dat ze er een maken, alleen is ie nog niet aangekondigd. Mijn bol had rond de E3 van 2013 wel een tease verwacht, maar die is er niet gekomen. Een halve faal dus, deze voorspelling.

PU #231
Nieuwe Assassin’s Creed in 2013
Een beetje open deur voorspelling lijkt het, ware het niet dat Ubisoft eind 2012 de schijn ophield de franchise een jaartje rust te geven. Bijkomend schouderklopje voor mezelf... in dezelfde Glazen Bol-editie hintte ik naar uitstel van Watch_Dogs en Rainbow Six. Ik bedoel maar!

PU #232
Epic Game exclusief naar Xbox One
Hier is nog niks over bekend gemaakt in 2013, dus dit is niet per se een juiste of foute voorspelling. Hij was in ieder geval veel te vroeg. Het is sowieso verdacht stil rond de mannen van Unreal Tournament en Gears of War...

PU #233
Vervolg Deus Ex: HR in de maak
Dit klopt, al is het niet met zoveel woorden gezegd. Eidos Montreal heeft Deus Ex Universe aangekondigd, wat min of meer hintte naar een nieuwe game voor PC en next-gen consoles. Puntje voor de Glazen Bol dus.

PU #234
Mafia III aankondiging na release GTA V
Helaas, deze bleef uit. Hopelijk komt die aankondiging wel snel in 2014.

PU #235
Nieuwe Fable in de maak
Pats! Weer een puntje voor de Glazen Bol, want in mei voorspelde ik al datgene wat tijdens de Gamescom onthuld zou worden: een nieuwe game in het fictieve rijk Albion: Fable Legends.

PU #236
Microsoft gaat knallen op Gamescom
Kwestie van interpretatie. Knalde Microsoft op Gamescom? Ik voorspelde twee à drie nieuwe aankondigingen en die waren er: Fable Legends, FIFA exclusieve modi en gratis FIFA 14 voor Xbox One day 1 buyers. Dat laatste hakte erin. Dus ja, een klein knalletje was het wel.

PU #237
Gearbox komt met nieuwe IP
Tijdens PAX bevestigde Randy Pitchford dat de studio aan twee nieuwe originele next-gen IP’s werkt.

PU #238
Xbox One Q1 in Nederland
Zucht... hier is op moment van schrijven nog steeds niets over bekend. Maar we hopen nog steeds vurig dat de Glazen Bol gelijk heeft. Positief nieuws: het laatste lijntje dat mijn Bolletje heeft met Microsoft hintte heeeeeel licht naar goed nieuws begin 2014. Cross our fingers.

PU #239
GTA V niet in 2013 naar PS4/X1
Raak. Rockstars paradepaardje bleef in 2013 ‘exclusief’ voor de PS3 en de Xbox 360.

PU #240
Zelda Wii U wordt grootste Zelda ooit...
Middels verschillende lekken en CV’s van medewerkers is dit soort van half bevestigd, maar we moeten nog steeds wachten tot de E3 dit jaar op de echte onthulling.

CONCLUSIE
Zes voorspellingen die klopten, twee missers en drie die nog onduidelijk zijn. De Glazen Bol heeft wel eens een beter jaar gehad, maar mijn lievelingetje heeft ’t in de meeste gevallen nog steeds bij het rechte eind.. Ha!

Knallend door de ruimte

Hemelse sci-fi-ruimtespellen in zicht

De nieuwe, potentieel hemelse sci-fi-ruimtespellen vliegen je om de oren tegenwoordig. Wie in de (nabije) toekomst ook wel eens met een snelle jager door space wil knallen, moet de volgende titels in de gaten houden.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

NO MAN'S SKY
Ontwikkelaar: Hello Games (bekend van, eh, Joe Danger)
Bijzonder vanwege: Het automatisch gegenereerde universum, dat je in potentie eindeloos veel planeten laat ontdekken.
Minder: Wordt gemaakt door een relatief klein en onervaren team - hebben ze niet te veel hooi op hun vork genomen?
Release: Niet bekend





STAR CITIZEN
Ontwikkelaar: Cloud Imperium (gerund door ouwe rot Chris Roberts, die ken je misschien van Wing Commander en Freelancer)
Bijzonder vanwege: De fenomenaal fraaie en gedetailleerde ruimteschepen in alle soorten en maten.
Minder: Het complete spel komt pas in 2015, alleen speelbaar op een heel vette PC.
Release: De eerste module getiteld 'Dogfighting' verschijnt eerste kwartaal 2014.

STAR WARS: ATTACK SQUADRONS
Ontwikkelaar: Area 52 Games (nieuwe studio)
Bijzonder vanwege: Het échte Star Wars-gevoel - er gaat tenslotte niets boven een X-wing. En: free-to-play.
Minder: Alleen multiplayer-gevechten, geen planeten om te verkennen of singleplayer-avonturen.
Release: Eerste kwartaal 2014.



Einde aan stilte voor de storm

Toptitels staan te dringen

Januari mag traditioneel een stille maand zijn op gamesgebied, in februari en maart is het alweer dringen geblazen voor een flinke rij toptitels. Pak snel je nieuwe 2014 agenda erbij en noteer...

door: **Jan**
twitter.com/janmeijroos

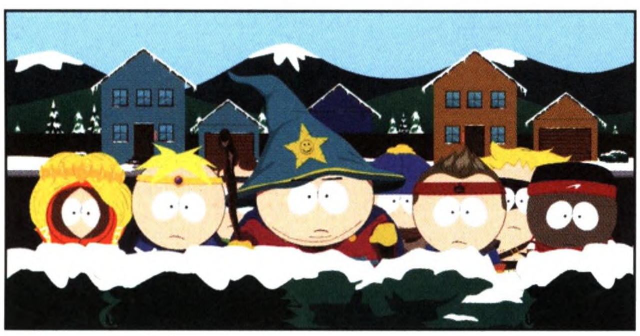
Begin **februari** kunnen we aan de slag met **Fable: Anniversary**, om meteen door te pakken met **Final Fantasy XIII: Lightning Returns** en het veelbelovende avontuur rond meesterdief Garrett in **Thief**. En als je **Rayman Legends** nog niet gespeeld hebt, maar



je hebt wel een next-gen, dan heb je mazzel want deze fantastische platformer verschijnt volgende maand voor de X1 en PS4. Ook **Castlevania: Lords of Shadow 2** en de Wii U exclusive **Donkey Kong: Tropical Freeze** kun je nog in februari verwachten.

In **maart** hoef je je ook niet te vervelen. Ein-de-lijk verschijnt dan toch nog **Southpark: Stick of Truth**, gevolgd door het cartoony maar zeer bloederige **Yaiba: Ninja Gaiden Z**. Bikkelen mogen we vervolgens met **Dark Souls II** (zie coverartikel) om daarna de beoogde kroonprins van de nieuwe generatie shooters te verwelkomen: **Titanfall**. Als je denkt dat we dan het hoogtepunt al hebben gehad, think again: **Final Fantasy X HD Remastered** en **Final Fantasy X-2 HD Remaster** maken eindelijk hun opwachting voor de PS Vita (en de PS3), maar ook **Metal Gear Solid V: Ground Zeroes** is van de partij. En wat dacht je van de superdikke exclusieve PlayStation 4 game **Infamous: Second Son**!





"Niemand zit te wachten op nog mooiere graphics."



Oculus Rift baas David de Martini moet duidelijk de goggles van zijn hoofd halen.



Wordt dit de eerste must-have PS4-titel van 2014? En dan sluiten we maart af met **Diablo III: Reaper of Souls**. Lekker hoor...

Power Spy

- Dark Souls II krijgt geen DLC, want volgens de makers is de game sowieso al een complete ervaring.
- Wat doen die gasten toch altijd moeilijk...
- Hartstikke leuk al dat sharen via de PS4, maar het hele internet is nu vervuild met gameplayfootage van mensen die niet kunnen gamen.
- En alleen bij het gedeelde materiaal van BF4 is daar een geldig excuus voor.
- Rockstar heeft de eerste GTA V-content die gamers zelf hebben gemaakt beschikbaar gesteld voor andere gamers.
- Wanneer kon je dan online in die game?
- Jammer dat er geen modfunctie in Battlefield 4 zit.
- Wie weet waren de vele bugs in de MP dan wel gefixed.
- Mogelijk heb je de foto van Sam bij Konami al gezien. De man werd helemaal lijp toen hij zijn helden mocht bezoeken.
- Want als het gaat tussen zijn twee passies 'vrouwen' en 'Aziatische games' dan kan die gast niet kiezen.
- De Powerspy zou denken dat vrouwen het net winnen omdat je die kan ballen, maar het zou hem ook weer niets verbazen als Sam voor dat 'probleem' een 'oplossing' had gevonden.
- Meer info wil je niet hebben...
- Tot slot nog even terugkomen op Bug Gate. Battlefield werd in de vorige PU verkozen tot de betere game boven Call of Duty: Ghosts vooral vanwege de uitgebreidere en uitdagendere MP.
- Moet ie het natuurlijk wel doen...
- En op de valreep wens ik alle game-liefhebbers natuurlijk een goed 2014 met weinig fuck-ups... of je moet graag in mijn rubriek terechtkomen!

DARK S

Die Samuel vindt zichzelf veel te tof. Z'n Instagram staat vol met foto's van PlayStation-trofeeën en Nintendo-savefiles met vijf sterren, en op Twitter kan ie z'n kop niet houden over z'n zogenaamde skills. We vonden het hoog tijd dat Sam wat nederigheid werd bijgebracht en gaven PU's zelfbenoemd 'wonderkind' daarom een retourtje Dark Soul II.



Het klinkt misschien arrogant, maar eigenlijk vind ik mezelf best een bikkel. Niet omdat ik maar één teelbal heb (ik heb gelukkig nog de complete set cojones) maar omdat ik best veel kan hebben en niet snel opgeef. Spaanse trots, enzo.

Dat komt ook terug in m'n gaming: ik hou van pittige games en nog pittigere bazen, en als ik keer op keer m'n ass gewhoopt krijg, dan wordt mijn vastberadenheid alleen maar groter. Ik hou niet van verliezen, en al helemaal niet van een verdomde videogame. Op 2 januari jongstleden werd mijn bikkelheid echter behoorlijk op de proef gesteld, en niet alleen omdat mijn wekker om vijf uur 's ochtends afging voor een vlucht naar Zweden...

SAMUEL ROEPT OM Z'N MOEDER

OULS II



Afvoerputje

De tweede dag van januari had eigenlijk mijn 'bijkomdag' moeten zijn. Ik had die dag in bed moeten doorbrengen, detoxend met grote koppen kamillethee, en mezelf hatend vanwege de drie verschillende soorten katers en de niets verhullende foto's op Facebook van de voorafgaande 48 uur. Even rustig de nasleep van mijn zonden verwerken en overpeinzen. M'n batterijtje opladen.

Maar nee hoor, *no rest for the wicked*, want Jan vond dat ik die dag maar effe hoogstpersoonlijk naar Namco Bandai moest. En dat dus niet alleen op het meest onchristelijke tijdstip mogelijk, maar ook nog eens voor een game die hoogstpersoonlijk door Satan zelf gesmeed lijkt te zijn in het afvoerputje van de hel: Dark Souls II.

Je hebt mensen die ervoor betalen om zich te laten aftuigen door een strenge SM-meesteres, en mensen die van de Souls-franchise houden zijn ook een beetje zo. Die kicken klaarblijkelijk op pijn, want Dark Souls is niets anders dan het virtuele equivalent van zo'n strenge vrouw in zwart latex die haar naaldhakken met duivels genot in je zaakje boort. En ik hou best van wat kinky shizzle op z'n tijd, maar op 2 januari? Op mijn meest kwetsbare moment? God, heb genade.

Ontzag

Ik overdrijf overigens totaal niet. In 2011 schreef ik in mijn review van de eerste Dark Souls: "Deze third-person action-adventure is met gemak de moeilijkste game van deze generatie". En daar was geen woord aan gelogen. Dat de game ook commercieel een groot succes wist te worden, is iets wat mij nog steeds aangenaam verrast. We leven in snelle tijden waarin direct genot het grootste goed is, dus dat men ontzag wist te hebben voor een videogame die elke twee minuten 'YOU DIED' tegen je zegt, is indrukwekkend. »

"Ik kon niet meer. Ik had m'n mama nodig."



Ontzag, ja, dat is het goede woord. Dark Souls dwong ontzag bij de speler af. Het maakte korte metten met je ego zoals een goede leraar dat doet: niet op een oneerlijke, denigrerende wijze, maar doorzichtig en methodisch. Elke keer als je ook maar enigszins durfde te denken dat je de game doorhad en een badass was, werd je onverbiddelijk op je tengels gemept.
'Wie denk je wel dat je bent? Je bent een simpel, kwetsbaar mens. Probeer het nog maar een keer, en deze keer met ontzag', zei Dark Souls dan. Oké, papa. Je hebt helemaal gelijk.

Uitbreiding?

Al een half uur na aankomst in Stockholm stapte ik het kantoor van Namco Bandai binnen. "Ik haal wel even koffie", zei de Zweed die mij ontving. "Je ziet eruit alsof je het nodig hebt." Vijf minuten later zat ik op een kantoorstoel, achter een PlayStation 3-debug, tussen alle andere Namco Bandai-medewerkers in! Er werd namelijk verbouwd bij de Zweden en hun testhok was dus even niet betreedbaar. Hilarisch was het voor ze, om mij elke vijf minuten te horen schelden en mij letterlijk te zien zweten.

weetje • weetje

Dark Souls II is bewust gemaakt voor de huidige generatie consoles en niet voor de next-gen. Niet alleen omdat de huidige generatie veel meer gebruikers heeft, maar ook omdat het werken aan next-genversies waardevolle tijd in beslag zou nemen die From Software liever wilde steken in het perfectioneren van de gameplay en de nieuwe speelwereld.

Het was rond lunchtijd dat een van hen glimlachend tegen mij zei: "Ik kan de wanhoop van je gezicht aflezen. Heerlijk. Heb je het wel naar je zin?" Nou, eh, ja, eigenlijk wel. Ik was in die twee uur spelen nog geen honderd meter verder gekomen, maar ik was zeker van mijn spelsessie aan het genieten, ja. Dark Souls II is namelijk niet radicaal anders dan zijn genadeloze voorganger; het voelde zo vertrouwd dat ik bijna het idee had een nieuw gebied binnen de vorige game aan het ontdekken te zijn.

Klasse

Dat klinkt wellicht negatief, dat hele 'het voelt meer als een uitbreiding dan een vervolg', maar ik bedoel dat als een compliment. Dark Souls was in de kern namelijk al zo goed als perfect. Het was een simpel, pienter uitgedacht vechtsysteem waarmee je een uitgebreide, complexe wereld moest zien te overleven. Het zou jammer geweest zijn als dat vechtsysteem op de schop was gegaan of vol met onnodige gimmicks zou zijn gepropt, en daarom is het eigenlijk alleen die immense spelwereld die nu anders is.
Ja, natuurlijk heeft ook de gameplay zelf enkele veranderingen ondergaan, maar die zijn minimaal. De grootste verandering is het feit dat ik kon kiezen uit compleet andere klassen dan in de eerste game (zo heb ik mijn geliefde Pyromancer niet voorbij zien komen, bijvoorbeeld), waaronder ook een klasse die kan dual-wielden. De spelers die de (broodnodige) verdediging dus willen inwisselen voor snelheid en meer aanvalsmogelijkheden, zullen daarmee goed uit de voeten kunnen.
Ook ik koos voor deze nieuwe klasse, al had ik wellicht voor de klasse moeten kiezen waarmee je een soort van paladin bent, de Temple Knight. Niet alleen heeft deze dude een behoorlijk schild, maar hij heeft ook een spreuk waarmee ie zichzelf kan helen. Bijzonder handig.






In Dark Souls moet je op alles voorbereid zijn. Het is dan ook slim om altijd een reservewiel bij je te hebben.



Uitvogelen

Maar goed, ik koos dus voor de Dual Swordsman en dat had ik niet moeten doen, want ik wisselde al snel mijn twee zwaardjes in voor een lekkere, grote, onsubtiele Zweihänder. Ik ben altijd al een lompe speler geweest, dus rondlopen met een stuk staal ter grootte van JJ was meer mijn stijl. Bovendien resulteerde een Heavy Attack van dat ding in een omval-animatie bij normale vijanden, wat mij weer de tijd gaf om er nog een extra aanval achteraan te gooien.

Het wisselen van wapens en speelstijl reduceerde mijn sterfgevallen van dertig per uur naar twintig, waardoor zowel mijn zelfvertrouwen als genot aanzienlijk groeiden. Het mooie van de eerste Dark Souls was dan ook dat het je zelf liet uitvogelen hoe je de game nou precies wilde spelen, en dit vervolg doet dat eveneens.

weetje • weetje

Ondanks dat de populaire Pyromancer-klasse niet selecteerbaar was in de speelbare build, werden in het verhaal wel The Defenders vaak genoemd. The Defenders waren krachtige soldaten die bekend stonden om hun pyromancy (vuurmagie).
Toen ik vroeg of de Pyromancer-klasse wel te kiezen zal zijn in de winkelversie van Dark Souls II, kreeg ik als antwoord: "dat mogen we nog niet zeggen".

weetje • weetje

Een van de bazen, de Executioner's Chariot, laat één van de nieuwe features van de game zien: voertuigen. Hij rijdt rond in een Ben Hur-achtige strijdwagen en probeert je plat te walsen of te spietsen aan de spikes die aan zijn wielen vastzitten.

Het was een uur of drie 's middag toen mij werd verteld dat ik behoorlijk goed bezig was voor iemand die de lastigste klasse had ge-

> **"Het virtuele equivalent van een strenge vrouw in zwart latex die haar naaldhakken met duivels genot in je zaakje boort."**

kozen. "Met jouw speelstijl had je beter voor de Warrior kunnen kiezen, man." Blijkbaar, maar ik wilde laten zien dat ik een bikkel was, zelfs met een personage met weinig Defense, dwaas die ik ben.

Tactiek

Het eerste fort dat ik binnenstapte, nam me al gelijk meerdere malen te grazen. Niet alleen werd ik direct door een pijl geraakt op het moment dat ik met één voet de ingang betrad; ik werd ook meteen belaagd door een bandiet die zelf ook behoorlijk thuis was in de kunst van het dual-wielden. 'YOU DIED'. Oké.

De tactiek was nu dus om de pijl te blokkeren met een schild, meteen weer naar achteren te rollen om de bandiet naar buiten te lokken en hem daar te verrassen met een combo.

Ik had echter geen rekening gehouden met de tweede bandiet. En de skeletten die uit de muren kwamen. En het gi- »



gantische gat in de vloer. En de tweede scherpschutter die je op staat te wachten zodra je die eerste gast met pijl en boog weet te benaderen. 'YOU DIED', 'YOU DIED', 'YOU DIED', en dat nog een keer of tien.
Na een poging of vijftien had ik eindelijk een tactiek ontwikkeld om het hele gebouw te ontdoen van zijn bad guys. Ik vond een sleutel, ontgrendelde met een glimlach de deur naar de ladder en ging een nieuw gebied tegemoet... tot ik van de ladder af flikkerde. 'YOU DIED'. Shit.

Overleven

Ik viel van de ladder omdat mijn vingers spastisch begonnen te doen, uit pure extase dat ik na meer dan drie kwartier aankloten eindelijk het eerste gebied had weten uit te spelen. Ik verloor even mijn ontzag voor de game, snap je?
Gelukkig werd dat ontzag er daarna meteen weer goed ingestampt. Respawnende skeletten met magische vuurkrachten, gigantische trollen met dubbele sikkels, rode geesten met vernietigende zwepen, zombies die je stiekem en masse belagen terwijl je met andere vijanden probeert te vechten... Vijf uur lang heb ik gevochten tegen vijanden die allemaal sterker waren dan ik en mij heel vaak "NOPE, NOPE, NOPE" lieten schreeuwen. Dat alles uiteraard tot groot vermaak van de mensen die rondom mij in het Zweeds aan de telefoon hingen en hun werk probeerden te doen.
Het was verschrikkelijk. En het was geweldig. Het was geweldig omdat ik na vijf uur besefte dat ik dat eerste fort nu wel met twee vingers in m'n neus kon uitspelen. Ik voelde me wellicht klein, nietig en kwetsbaar, maar ik had zo veel geleerd, zo veel gedaan, zo veel wél overleefd.

weetje • weetje

Zielen zijn nog steeds de valuta van de game. Elke vijand die je verslaat, geeft je een bepaalde hoeveelheid zielen en daarmee kun je niet alleen nieuwe wapens en gear kopen, maar ook jezelf 'menselijkheid' geven en je statistieken upgraden. Zo kon ik mijn Zweihänder pas gebruiken nadat ik mijn krachtstatistiek voldoende had geleveld.

The Zone

Sterker nog, eerder die dag had ik een battle gewonnen tegen twee trollen en drie zombies tegelijk! Ik was *in the zone*, man. Ik blokte de ene slag, dook weg voor de andere, sloeg iemand van een klif af met een Heavy Attack, rende weg om m'n Stamina te herwinnen, en herhaalde dat alles met succes.
Ik zat in die ultraconcentratie waarin je even vergeet dat je op een grijze dag in Stockholm een spelletje zit te spelen op een oncomfortabele bureaustoel. Dat gevoel is niet te beschrijven en is alleen maar te ervaren tijdens de beste games. Sommige mensen doen drugs om iets bovennatuurlijk goeds te voelen - *they're chasing the dragon* - maar ik heb dat speciale moment met dit soort games, wanneer ik overweldigd wordt door de omstandigheden en me er door pure skill toch uit weet te redden. (Uiteraard werd ik daarna me-


Die draken zijn het probleem niet; het is alleen vervelend als ze op je zak patat gaan schijten.







teen finaal afgeslacht door een simpele soldaat met een speer omdat ik even niet oplette, maar dat even terzijde.) Dark Souls II geeft je een draai om je oren wanneer je stoer doet, maar heel af en toe geeft het je een schouderklopje. En fuck, wat ben je dan blij. Want je hebt het verdiend. Je hebt het écht verdiend.

Gehaktballen

Na mijn speelsessie was ik op. Alle energie was uit mijn lichaam gezogen. Niet eens fysiek (ik had genoeg cafeïne in mijn lichaam om Oud & Nieuw drie keer over te doen) maar mentaal en emotioneel.

weetje • weetje

Dark Souls II is een toegankelijkere game dan zijn twee voorgangers, maar zeker niet makkelijker. De mechanics in de game worden beter uitgelegd en de game heeft een hoger tempo, maar voelt verder net zo hard als Demon's Souls en Dark Souls. Dit is en blijft een franchise voor de meest hardcore gamers.

weetje • weetje

Dark Souls II is een spiritueel vervolg, net zoals Dark Souls dat was op Demon's Souls. Demon's Souls speelde zich af in het land Boletaria, Dark Souls in Lordran en Dark Souls II in het koninkrijk Drangleic.

Aan de ene kant van de kaart had ik een donkere grot ontdekt vol met skeletten, maar daarvan poepte ik een beetje in m'n broek. Weliswaar was er een bonfire in de buurt (een checkpoint) maar die zat achter slot en grendel. Demotiverend. Aan de andere kant van de kaart had ik me via een

> **"Na mijn speelsessie was ik op. Alle energie was uit mijn lichaam gezogen."**

touwbrug naar een portal weten te vechten die me naar het laatste gebied zou brengen, maar dat werd bewaakt door een rode geest die een zwaard had en mij in één slag wist te doden. Eh, fuck dat. Ik wilde beide uitdagingen best overwinnen, maar ik kon niet meer. Ik had m'n mama nodig.

"De taxi brengt je straks terug naar het vliegveld, Samuel", zei een glimlachende man. "Maar eerst gaan we echte Zweedse gehaktballen eten. En nee, niet die IKEA-troep; deze maaltijd gaat je bijblijven. Oh, en je krijgt ook een lekker koud biertje, want dat heb je verdiend. Ik zag hoe je met de Dual Swordsman die drie rode geesten wist af te maken, respect."

Tja, wat kan ik zeggen? Ik ben een bikkel. In ieder geval tot de volledige versie van Dark Souls II in de winkels ligt. ✪



VERWACHTING *SAMUEL:*

Het behalen van een diploma, de eerste zoen na een avond vol seksuele spanning, het spelen van Dark Souls II... alle drie gebeurtenissen die mij een zeldzame vorm van bevrediging en voldoening gaven.

+ Dual-wielding geeft spelers nog meer gameplay-opties.
+ Nog steeds bikkelhard, eerlijk en verslavend.
+ Drangleic heeft een andere, duisterdere sfeer dan Lordran.
- Spelers die een compleet nieuwe ervaring zoeken, zullen teleurgesteld zijn.

BASICS

ACTION-ADVENTURE MET RPG-INVLOEDEN
FROM SOFTWARE /
NAMCO BANDAI GAMES
14 MAART 2014

KULUM



(Japa)Trees

Twitter.com:@jappatrees

Op reis naar:
Eindhoven en Japan

Speelt:
Bravely Default, Monster Hunter 4, Contrast, Assassin's Creed IV: Black Flag



Deze maand opnieuw een dame in de spotlight. Wellicht kennen jullie haar nog van haar onstuimige stagetijd bij PU.nl. Deze dudette stond vooral bekend om het brengen van Japanse nieuwtjes met een boers Limburgs accent, wat we stiekem toch wel schattig vonden. Enter: onze in-house Japanoloog Trees!

JAPATREES.NL

Een stage bij PU is waarschijnlijk de meest epische tijd die iedere gamer zich maar kan wensen. Tenzij je tot Wouters persoonlijke koffieslaaf wordt gebombardeerd, maar zelfs dat valt nog mee. Het is dan ook niet gek dat ik afkickverschijnselen begon te vertonen na mijn stageperiode. Zo kreeg ik een tic in mijn rechteroog wanneer ik een spellingsfout opmerkte, en begroette ik iedere kale oudere man met een diepe buiging alsof het de almachtige Ed zelf was. Gelukkig vond ik al snel een toffe baan in Eindhoven, waar mijn passie voor Jappenland mijn maandsalaris is geworden. Aldaar heb ik ook besloten om de voormalige PU-rubriek Japatrees' Helpdesk nieuw leven in te blazen als Japatrees' Super Kawaii Fun Corner.
Een veelbelovende titel, ik weet het. Hier kan ik werkelijk over alles lullen waar mijn vrouwelijke hormonen op dat moment zin in hebben; van tentakels en schoolmeisjes tot gundamns en anime.



Maar effe serieus: ik had nooit de draad opgepakt als ik niet zo'n geweldige respons had gekregen. Ik hoop dat er een hechte community voortvloeit uit Japatrees.nl, waar mensen met dezelfde interesses bij elkaar komen. Ik probeer zoveel mogelijk unieke content voor m'n baklapjes te creëren, zoals Japanse game reviews, (vertaalde) videocontent en prijsvragen.
Ik kon laatst zelfs een volledig verzorgde Japatrees gaming-sessie houden! Het was een topmiddag en niemand van de Japatrees-fans had stalkerachtige trekjes. Behalve die ene met dat gekke baardje, daar ben ik niet zo zeker van...



COSPLAYT MOMENTEEL

Sorceress van Dragon's Crown. Ja, ik trek nog wel eens graag een gek pakje aan tijdens events. Noem het maar mijn variant op Carnaval, maar dan niet met zoveel bier en iets minder gênante vertoningen. Dat laatste geldt trouwens niet als je een walrus bent en je jezelf in een Lara Croft-pakje probeert te hijsen.

MIJN NIEUWE CONSOLES

Ik kan wel gaan lopen opscheppen over mijn nieuwe combimagnetron, oftewel de PS4 - AWESOME APPARAAT - maar dat doet volgens mij iedereen al. Stiekem ben ik zeker zo blij met mijn nieuwe 3DS LL versch uit Japan!



EET MOMENTEEL

Ik zou wel het ultieme geek level gehaald hebben als ik nu sushi antwoordde, maar nee. Ik ben echt verzot op cornflakes, vooral die chocolade shit. Ik kan het werkelijk als ontbijt, lunch of als midnight snack naar binnen werken. Je mag me altijd wakker maken voor een goede kom hemelse cornflakes.

Voor degenen die het niet weten, Ninty's consoles zijn regiogebonden, wat betekent dat Europese hardware geen Japanse games kan afspelen. Enfin, mijn sponsor voor Japatrees.nl was mijn gezeur blijkbaar meer dan zat en nu ben ik de trotse eigenaar van een Japanse 3DS.
Geen flauw idee waarom ik hierover zo enthousiast ben? Denk aan al de games die ik nu al kan spelen en jullie niet! Ik noem maar Monster Hunter mothafokkin' 4 en Professor Layton VS Phoenix Wright! Zo, nu een beetje duidelijk?

VOORUITBLIK

2013 is heel goed voor mij geweest, maar ik kan niet wachten om het volgende jaar in te gaan. Binnenkort doe ik al mee aan een Guinness game record poging, waar ik meer dan 34 uur Lightning Returns volledig



in het Japans ga spelen. Er gaan koppen rollen als ik dit awesome record niet op mijn naam kan zetten.
Maar ook heuse zakenreisjes naar Japan staan op de planning. Dat klinkt heel stoer en volwassen, maar waarschijnlijk ga ik de helft van de tijd door de Akihabara-wijk rennen en geef ik geld uit alsof ik Tony Stark ben. Soms stel ik mezelf een beetje teleur. Maar goed, jullie gaan dit jaar dus nog meer van me zien.

PROFCHECK



TJEERD ONTMOET...

TONY STAR

Soms heb je van die gasten die bekend zijn van het bekend zijn en waarvan het onduidelijk is welke kwaliteiten ze nou eigenlijk bezitten. Tony Star aka Sterretje is zo iemand: bekend van de tv-serie Oh Oh Cherso en spin-offs, leek hij vooral talent te hebben voor zuipen en dom lullen. Tegenwoordig weten we ook dat hij wél iets kan, want hij is nu DJ. Daarnaast is Tony een gamer, en dus ging Tjeerd bij 'm langs om te lullen over zijn favoriete hobby.

De grote grijze flat steekt een beetje triest af tegen de Haagse duinen, maar de bosrijke omgeving op steenworp afstand van de zee maakt veel goed. Als Tony op blote voeten opendoet in joggingbroek met Call of Duty shirt, kijkt hij me een beetje verdwaasd aan. Zijn hond is minstens zo verbaasd, want voor de verandering word ik nu eens niet bereden of gelikt op plaatsen die zelfs mijn vriendin zou weigeren.

DRIE JAAR LID

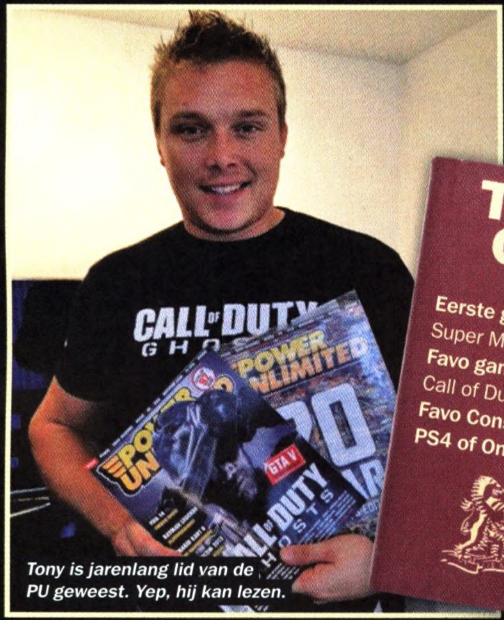
"We hadden toch morgen afgesproken?", zegt Tony. Verrek, dat klopt. Gelukkig is Tony gewoon aan het gamen, dus ik mag binnenkomen. Terwijl hij me een kleine rondleiding geeft, vertelt ie dat hij zo'n drie jaar lid van Power Unlimited is geweest. "Het is echt hét gamersblad. PU was altijd al vanaf het begin hard en direct en neemt nooit een blad voor de mond. En dat maakte het voor mij altijd heel leuk."

DIE HARD CALL OF DUTY

Tony heeft een grote woonkamer om met zijn vrienden te gamen en een kleiner kamertje die helemaal is ingericht om solo te spelen, vooral Call of Duty.
"Ja, ik speel die hard Call of Duty. Onlangs heb ik ook heel veel GTA V gespeeld en ik speel veel FIFA 14, maar die heb ik pas net gehaald, want ik wilde wachten op de PS4."
Call of Duty speelt hij zo serieus dat hij er een speciale monitor en een scuf controller voor heeft gehaald. Die liefde voor shooters zat er al vroeg in. "Ik begon al vrij jong met gamen en had een Nintendo 8-bit met Super Mario en Duck Hunt. En nog steeds als ik ergens Duck Hunt zie, doe ik effe een potje!"

ONDERWEG GAMEN

Iemand die veel onderweg is, heeft natuurlijk een handheld. In huize Sterretje ligt een Vita en vooral van de crossplay functie verwacht Tony veel. "Ik reis veel, en als je je game op pauze kunt zetten om in de auto verder te gaan; die combinatie is echt mega! Als we nou ook nog eens wi-fi krijgen in die kutvliegtuigen, maken ze me daar heel blij mee. In taxi's heb je het al, dus kom maar op."

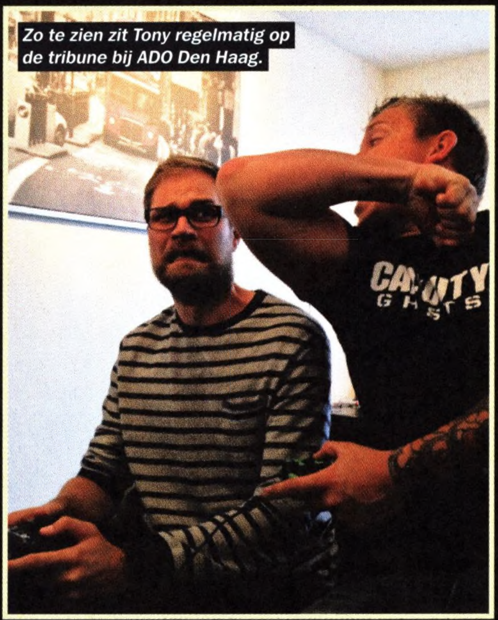


Tony is jarenlang lid van de PU geweest. Yep, hij kan lezen.



STER IN AFGHANISTAN

Na jaren lang digitaal oefenen, lonkte het échte schietwerk. Op zijn negentiende besloot Tony om het leger in te gaan en werd ie uitgezonden naar Afghanistan. Terwijl hij in kamp Kandahar zat, kwam er op een dag een developersteam langs om het kamp te bekijken en foto's te maken, voor een game.

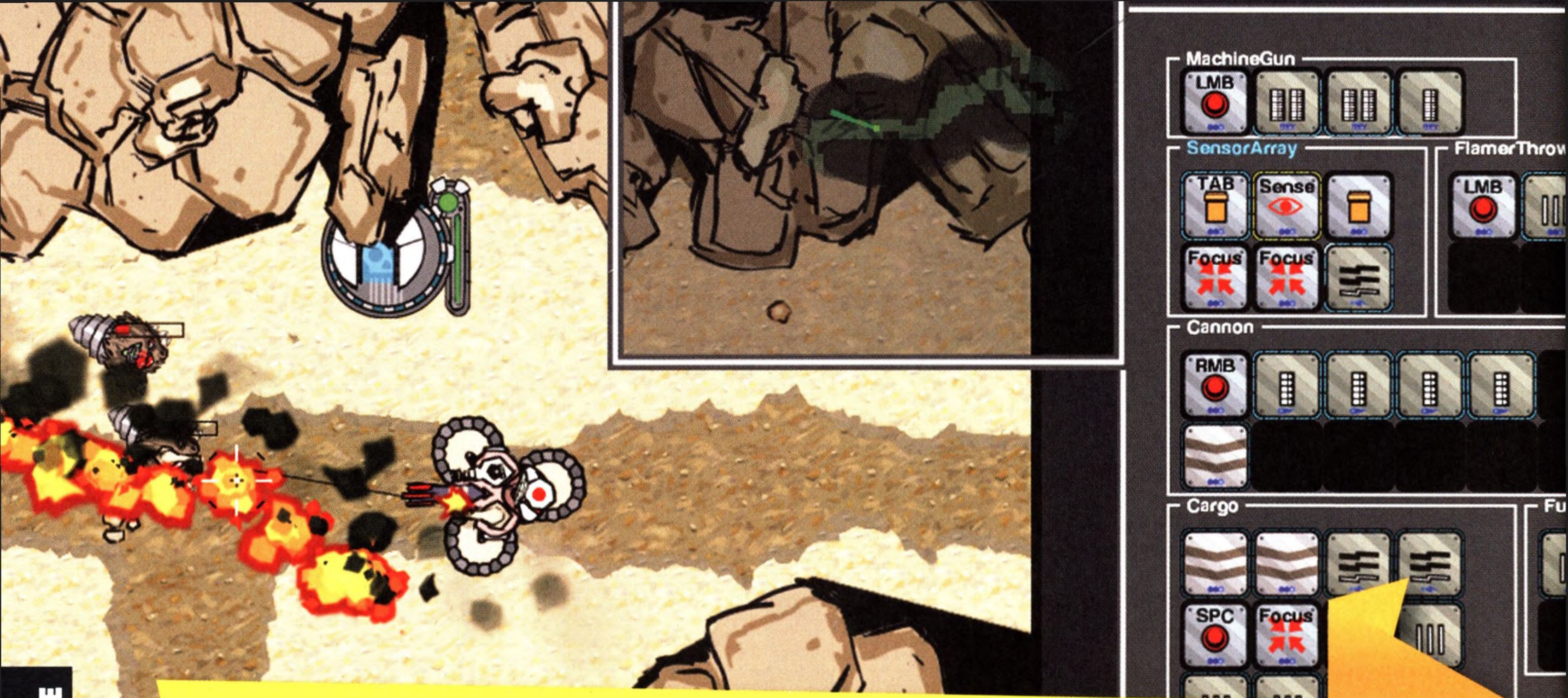


Zo te zien zit Tony regelmatig op de tribune bij ADO Den Haag.

"Twee jaar later start ik Call of Duty: Black Ops op en ik herken dat kamp uit de beginmissie uit duizenden: ik heb daar gewoond! Alles klopte gewoon. Als je dan dat basketbalveldje ziet bijvoorbeeld... Iemand die daar nooit is geweest, voelt daar niets bijzonders bij, maar ik heb daar zoveel tijd doorgebracht destijds, ik werd er bijna emotioneel van." ✖

TONY'S GAMEWENS

Ik hoop gewoon dat er weer eens een goede Donkey Kong uitkomt. Felle kleuren, vrolijk muziekje, dat soort games vind ik fantastisch!



LUDOMOTION

VERRAST WORDEN DOOR JE EIGEN GAME

JURJEN OP BEZOEK BIJ SPELONTWIKKELAAR LUDOMOTION

Nadat hij in 2013 al twee studentenstudio's bezocht, ging Jurjen afgelopen maand voor het eerst op bezoek bij een gamestudio die voor het grootste deel uit leraren bestaat. Deze Utrechtse 'meesterclub' heet Ludomotion en is al goed voor best wat interessante games - zelfs meer dan dat.



BEZIRCLE

Bezircle is een tactische partygame voor maximaal vier spelers. De besturing werkt met één knop, die je indrukt of loslaat om met je rupsachtige beestje cirkels te 'claimen'. Zo ontstaat een soort landjepik: de speler die als eerste een bepaald aantal cirkels heeft (terug)veroverd, is de winnaar.

De mannen van Ludomotion verklapten dat Bomberman een voorname bron van inspiratie was. "Het spel is simpel genoeg voor een kind van acht, terwijl volwassenen meer geavanceerde tactieken kunnen verzinnen. Een potje duurt nooit erg lang, maar al snel worden het er honderd achter elkaar."

Afhankelijk van wat de onlangs gevonden uitgever precies besluit, moet Bezircle ergens in de komende maanden op iOS verschijnen. "In elk geval in de eerste helft van 2014."

Stel je voor dat games voor het grootste deel niet door mensen maar door computers op basis van algoritmen worden ontwikkeld. Dat is namelijk precies wat de mannen van Ludomotion met hun technologie voor procedural content generation (PCG) willen bereiken. Je zou denken dat een dergelijke techniek tot kille en weinig creatieve games leidt, maar volgens Gameplay Engineer Joris van Ludomotion is eerder het tegenovergestelde het geval.

"Nee, we willen de computer niet in de creatieve rol zetten, maar juist in een slaafse rol. Zodat de computer al het harde, saaie werk doet, door bijvoorbeeld allerlei levels te verzinnen, en ontwikkelaars meer tijd en mogelijkheden krijgen daar creatieve dingen mee te doen."

Volgens Content & AI Engineer Stephan is een ander voordeel van PCG dat games verrassender worden. "Met automatisch gevormde content staat niet alles van tevoren vast, waardoor je onverwachte wendingen krijgt. Soms word je als designer gewoon verrast door je eigen game."

Joris zegt dat hij dát het mooiste vindt: "Dat je als maker meer uit een spel terugkrijgt dan je er zelf had ingestopt."



Ook Ludomotion is gevestigd in een hokje van de Dutch Game Garden in Utrecht - net als Vlambeer, Ronimo, Reus en, eh, tientallen andere studio's.



'DULES

'Dules is een coöperatieve shooter waarin je met een team tegen de omgeving of een ander team speelt, met volledig aanpasbare tanks, buggies, walkers en hovercrafts. Je bouwt je voertuigen uit met allerlei wapens en onderdelen, die zelf ook weer uit losse modules bestaan.

Door deze opzet en de omstandigheden in de automatisch gegenereerde levels, word je min of meer gedwongen om als een MacGyver te gaan knutselen. Je kunt je laser bijvoorbeeld ombouwen tot een afstandsbediening waarmee je de wapens van een vijand uitzet, of wordt half kapot geschoten en gebruikt de modules van je machinegeweer om je voertuig weer een beetje te repareren - waarna je dus zonder machinegeweer verder moet.

Klinkt dit je interessant in de oren, dan kun je je op dulesgame.com aanmelden voor de open bèta die 'zo snel mogelijk' moet losgaan.

Veel tijd besparen

Ludomotion is op 1 september 2012 opgericht om zowel games als de onderliggende PCG-technieken te ontwikkelen en te vermarkten. De vijf ontwikkelaars werken vooralsnog allemaal parttime, gemiddeld zo'n twee dagen per week. Joris, Stephan en Lead Programmer Koen zijn naast hun Ludomotion-activiteiten alle drie leraar in de Game Development-richtingen van Hogeschool Amsterdam. Producer Javier was tot voor kort projectmanager bij gamelocalisatiebureau U-Trax. Lead Artist Hendrik (bij ons gesprek niet aanwezig) werkt bij Jora Vision aan de thematisering van pretparken.

"Ondanks de beperkte tijd die we samen hebben, werken we met Ludomotion aan behoorlijk wat projecten", zegt Joris. "We hebben het bedrijf echt opgezet om veel verschillende, wat kleinere projecten relatief snel te kunnen voltooien. Dat is dan ook een groot voordeel van procedural content generation; het bespaart je veel tijd die je anders aan leveldesigns moet besteden."

Stephan: "Met PCG kun je je proces versnellen, de hoeveelheid content vergroten, en als je het echt goed doet, neemt ook de diepgang van je spel toe."

Moeite

De mannen van Ludomotion vertellen me wat over de games die ze in ontwikkeling hebben, uiteenlopend van twee eenvoudige casual games voor iOS (ze hebben er net een interessante uitgever voor gevonden) tot een RPG met automatisch gegenereerde missies. Maar hun meest interessante game is toch wel 'Dules (afkorting van modules, dus die apostrof is geen tikfout): een tactical multiplayer shooter met aanpasbare voertuigen en automatisch gegenereerde omgevingen en missies.

Joris: "Dat omgevingen automatisch gevormd worden, zie je natuurlijk wel vaker in games - denk aan Minecraft, Spelunky en Canabalt - maar er zijn weinig spellen die automatisch interessante missies voortbrengen." (Zie kader boven voor meer info over 'Dules.) Ik biecht op dat ik als Nintendo-fan nog steeds wat moeite heb met het idee van computers die volgens bepaalde algoritmen automatisch content vormen. Zou op die manier bijvoorbeeld ooit een volwaardige Zelda-kerker kunnen ontstaan?

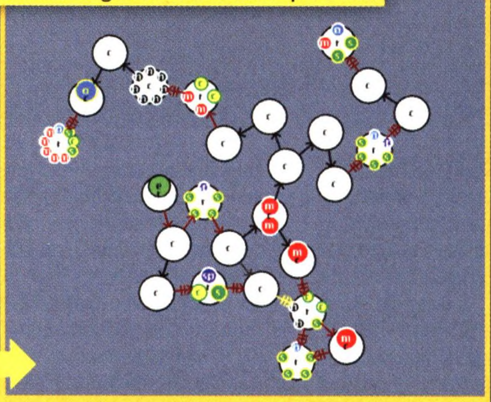
Zelda-levels

"Het is grappig dat je Zelda als voorbeeld noemt", glimlacht Joris. "Omdat ik Zelda-levels als doel heb gesteld voor mijn academische onderzoek. Juist omdat we een dergelijke hoge designkwaliteit met PCG willen bereiken. Of in elk geval benaderen."

Koen: "Ik denk trouwens dat Nintendo ook wel kijkt naar dingen waar wij veel mee bezig zijn, zoals PCG en zogenaamde emergent gameplay. Neem bijvoorbeeld een game als Animal Crossing. Dat is echt zo'n spel waarin mensen voor een groot deel hun eigen ervaring creëren, in een automatisch gevormde omgeving."

Toch denkt Joris dat er altijd ruimte zal blijven bestaan voor handgemaakte levels. "Een volledig uitgestippeld en gescript level in een game als Zelda levert dan ook echt een andere ervaring dan een roguelike met meer willekeurig gevormde, steeds weer andere levels. Maar naar mijn mening hebben beide vormen bestaansrecht." ✖

De afbeelding toont het schema van een automatisch gevormd level uit het spel 'Dules.



WAT IS PCG?

Procedural Content Generation (PCG) betekent dat een computer volgens bepaalde regels zelf onderdelen van games maakt. PCG wordt meestal gebruikt om levels te vormen, denk bijvoorbeeld aan de altijd weer andere wereld die Minecraft je na opstarten voorschotelt, of de steeds weer andere levels van endless-games als Canabalt en Tiny Wings.

Maar er wordt momenteel ook veel onderzoek gedaan naar het via algoritmen genereren van dingen als missiestructuren, kunstmatige intelligentie (zodat vijanden minder voorspelbaar gedrag vertonen) en zelfs verhalen in games.

De kwaliteit van de content is afhankelijk van de door ontwikkelaars (echte mensen, dus) ingestelde algoritmen.

Joris: "Bij Ludomotion proberen we de techniek niet zozeer te gebruiken om plattegronden te maken, maar om het designproces na te bootsen. Dus hoe zou een designer keuzes maken, en kan ik dat op een of andere manier dupliceren om interessante content te laten ontstaan?"



Joris (tweede van links): "Het is het mooiste wanneer je als maker meer uit een spel terugkrijgt dan je er zelf had ingestopt."

THE WITNESS



Tot ieders verrassing begint Jurjen steeds serieuzer te overwegen om een PlayStation 4 te kopen. Niet voor Killzone, Knack of een van die andere games die hij beschouwt als 'same old shit met mooiere plaatjes'. Nee, Jurjen heeft zijn zinnen op The Witness gezet.





The Witness is het geesteskind van Jonathan Blow, de man die je misschien kent van Braid, een van de hoogst beoordeelde (indie-)games ooit. Braid begon als een 2D-Mario, waarin je met het mannetje Tim moest platformjumpen om een prinses van een monster te redden. Er was zelfs een level dat overduidelijk op oerplatformer Donkey Kong was gebaseerd!

Maar doordat je gaandeweg steeds meer mogelijkheden kreeg om tijd en ruimte te manipuleren, veranderde Braid al snel in een zeer complex puzzelspel, om uiteindelijk via een heftige plotwending te ontaarden in een diepgaand filosofisch vraagstuk over schuld en boete, frustratie en verlossing. Dat die uiteindelijke, diepste laag van het spel eigenlijk door niemand als dusdanig werd opgemerkt of gewaardeerd, heeft Blow nogal pijn gedaan. Wie zich de - soms best wel gênante - scènes met Blow uit Indie Game: The Movie herinnert, weet wat ik bedoel.

weetje • weetje

The Witness moet in het eerste kwartaal van 2014 verschijnen als timed-exclusive voor PS4, later verschijnen versies voor PC en iOS. Daarna kan het spel ook nog naar andere systemen komen.

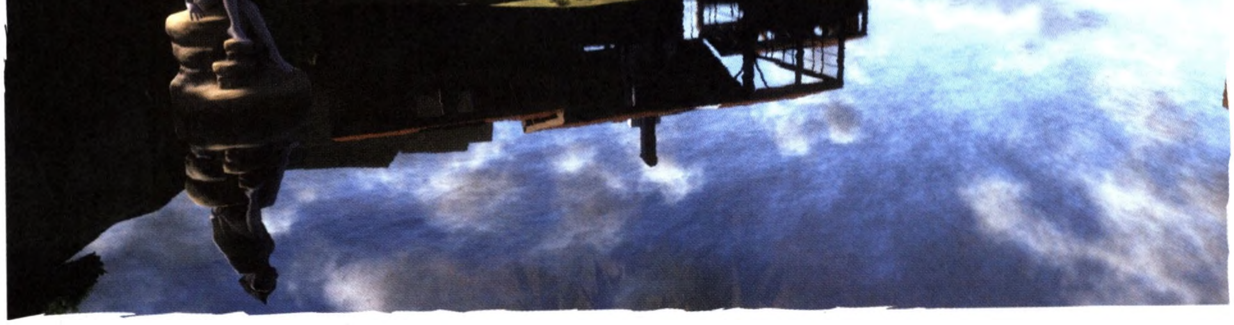
Blow kennende zitten er ook weer van die diepere lagen in The Witness. Wat niet wegneemt dat het spel begint als een vriendelijk en toegankelijk, non-lineair 3D-puzzelavontuur dat je doorloopt in een eerstepersoons perspectief.

Computerpanelen

The Witness begint zonder tekst of uitleg. Via een tunnel bereik je een paradijselijk eiland, vol interessante natuur en architectuur. Een bospaadje komt uit op een open veld waar je kunt kiezen: ga je naar de hoge groene, conifeerachtige planten links, de bomen met roze bloesem rechts, of door het midden, naar wat een rotsachtig gebied lijkt? Iets verderop ligt ook een gebied met een kasteel, en een besneeuwde omgeving.

Welk segment van het eiland (er zijn er tien) je ook besluit te verkennen, je stuit al snel op computerpanelen die een beetje 'out of place' lijken binnen de verder weinig modern aandoende omgevingen.

Die computerpanelen bevatten abstracte structuren waarin je lijnen kunt trekken, bijvoorbeeld om zwarte stippen van witte stippen te scheiden. De puzzels zijn in elk gebied weer nét iets anders en worden niet uitgelegd, maar nodigen uit tot experimenteren, waardoor je gaandeweg hun opzet en 'taal' leert begrijpen. Een opzet die naadloos aansluit bij Blows visie op het ontwikkelen van games.



De klik in je hoofd

In verschillende interviews heeft Blow zijn afkeer uitgesproken over spellen die gamers te veel bij het handje nemen.

"In moderne Japanse spellen word je vaak expliciet verteld



wat je moet doen, en vervolgens zeggen ze: maak je geen zorgen, het is niet moeilijk, probeer het maar eens. En terwijl je het probeert, wordt daarna nóg een keer uitgelegd wat je moet doen."
Die aanpak staat volgens Blow haaks op het gevoel dat je zelf iets oplost. "En dat gevoel is nou net wat ik het belangrijkst vind. Je ziet bijvoorbeeld iets wat je niet helemaal begrijpt, je denkt erover na, en opeens begrijp je het wel. Die klik in je hoofd, dat is een fundamenteel onderdeel van hoe de mens werkt en hoe hij altijd heeft overleefd in onze wereld. Het gaat om de mentale





groei, het uitbreiden van begrip over de wereld om ons heen. Als je spelers constant bij het handje neemt, raak je ze misschien minder snel kwijt, maar je ontneemt ze ook het genoegen om zelf dingen te ontdekken."

Risico's

Wanneer je spelers volledige vrijheid geeft om dingen zelf te ontdekken, loop je natuurlijk wél het risico dat ze iets niet begrijpen, kansloos verdwalen, of in verwarring afhaken. Blow is bij de ontwikkeling van The

weetje • weetje

The Witness is in ontwikkeling sinds eind 2008. Blow begon eraan in zijn eentje, maar al snel groeide zijn team uit tot een stuk of twaalf mensen. Hij schat het totale budget voor het spel op zo'n drie tot vier miljoen dollar.

Witness zeer zorgvuldig met die risico's omgesprongen.
"The Witness plaatst je weliswaar in een grote open wereld, maar die wereld is tegelijk ook compact, met een hoge dichtheid aan content. Het hele spel is zo opgezet dat je eigenlijk nooit lang hoeft te zoeken of ergens vast komt te zitten. Je kunt altijd naar een ander gebied wandelen, en door daarin te vorderen, leer je wellicht weer iets wat je verder helpt in het deel waar je eerst niet verder kwam." Aan het eind van elk segment kun je een lichtstraal richten op de berg waarin het eindspel wacht. Maar je hoeft slechts zeven van de tien gebieden te voltooien om toegang tot het einde te krijgen. "Al krijg je natuurlijk wel meer inzicht in het onderliggende verhaal als je alle tien segmenten hebt voltooid."

Rondlopen en zien

Over het onderliggende verhaal is nog niets bekend, en dat is natuurlijk maar goed ook in een spel dat draait om mysteries en het gevoel dat je die langzaam maar zeker oplost.

"Maar", zegt Blow, "gaandeweg groeit je begrip over het eiland, de gebouwen erop en de reden achter de puzzels. Het spel heeft verschillende lagen, en de bovenste is heel oppervlakkig: hoe is het om door een wereld te lopen en dingen te zien? Dat klinkt onbenullig, omdat je dat natuurlijk ook in alle andere 3D-spellen doet. Maar die games richten zich niet specifiek op dat idee van rondlopen en zien, en wij wel. Alles wat we niet binnen dat concept vonden passen, hebben we uit het spel geweerd, en dat was bijzonder veel. Uiteindelijk gaat The Witness volgens mij over communicatie, en dat thema komt ook tot uiting in de heldere manier waarop de omgeving met de speler communiceert."
De omgevingen communiceren inderdaad luid en duidelijk, met hun gestileerde vormen, gebrek aan overbodige frutsels en door harde panelen gekaderde puzzels, die gaandeweg toch ook een wijdere blik op de omgeving vereisen. Later in het spel - dat volgens Blow goed is voor zo'n twintig uur gameplay - zullen trouwens ook filmische scènes en voice-acting hun intrede doen.

"ONDER HET STRALENDE UITERLIJK GAAT VEEL MEER VERSCHOLEN."

Blows mindset

Bij een snelle 'first look' op The Witness, lijkt het misschien een abstract puzzelspel dat zich slechts van andere abstracte puzzelspellen onderscheidt door de situering op een paradijselijk eiland. Maar ondertussen heb ik genoeg van het spel gezien om te begrijpen dat er onder het stralende uiterlijk veel meer gaat verscholen. Bovendien ben ik geïntrigeerd door de persoon Jonathan Blow en zijn visie op de ontwikkeling van games. Ik wil The Witness alleen al spelen om 'wandelend en ziend' meer van Blows mindset te begrijpen. Zeker nu hij zich bij de promotionele presentaties van zijn eerste grote 3D-spel een stuk volwassener en zelfverzekerder opstelt dan ten tijde van Braid.
"Wij spelontwikkelaars zijn de laatste tijd volgens mij veel beter bezig dan vroeger, in de jaren tachtig en negentig", aldus Blow. "Tegenwoordig proberen we doelbewust de grenzen van hoe games moeten zijn, te doorbreken. Vooral bij een nieuwe console-generatie is het van belang om hiernaar te streven. Dit is hét moment om met nieuwe dingen te komen."



DIABLO III REAPER OF SOULS



Blizzard is er vroeg bij en dat is ook wel eens leuk voor de verandering. We doelen natuurlijk op de vroege toegang die Jan kreeg tot de bèta van Reaper of Souls, de uitbreiding voor Diablo III. Is deze eerste kennismaking ook een aangename?



Bij Blizzard zullen ze het vermoedelijk ontkennen, maar ik kan met niet voorstellen dat de launch van Diablo III en de weken en maanden erna als een toptijd ervaren zijn door de Amerikaanse ontwikkelaar van onder andere StarCraft en Warcraft. De lancering van de actie-RPG waar zolang naar werd uitgekeken, kende technische hobbels in de vorm van serverproblemen, en het gedoe met het veilinghuis vergalde flink wat fun.

Voor de gamers not in the know: het veilinghuis hielp het hele loot drop systeem zowat om zeep. In plaats van ieder mysterieus en gevaarlijk hoekje van Sanctuary te onderzoeken op zoek naar betere gear, kon je beter met ingame gold of echt geld goodies in het veilinghuis kopen. Wat ondersteunend had moeten zijn (en waarschijnlijk een extra bron van inkomsten voor de Blizzard boefjes) werd een schandvlek. En het is dan ook niet voor niets dat het veilinghuis in de PS3-versie verwijderd is.





Andere kritiekpuntjes vonden we bij de endgame content en het aanvankelijk laagdrempelige karakter van het spel; daarnaast vonden veel spelers de game te traag op gang komen en te weinig grimmig.

Kortom: gezeur, gezeik, gedoe... maar Blizzard heeft alle kritiek ter harte genomen!

Engel des Doods

Om te beginnen is de sfeer al meteen een stuk dreigender en vooral de nieuwe Act V maakt dat meteen duidelijk. Hier kun je levelen tot 70 met je bestaande personage of met de nieuwe klasse: de Crusader.

Het verhaal draait om de gevallen Aartsengel der Wijsheid: Malthael. Corrupt geworden en getransformeerd tot de Engel des Doods steelt dit nieuwe Kwaad de Black Soulstone waarin de essence van de Prime Evil gestopt zit.

"EEN VERSLAVEND KARAKTER WAAR DE DUIVEL ZELFS GEEN WEERSTAND AAN KAN BIEDEN."

Met Malthael komt er een extra dosis duivelse grimmigheid in Diablo III en zullen de fans van het eerste uur zich in hun handjes wrijven wanneer ze langs diverse, door hel en verdoemenis getormenteerde plekken reizen vol opgestapelde lijken, verloren zielen, kreunende monsters en door bloed roodgekleurde pleinen. Gezelligheid kent geen tijd.

De Crusader

De Crusader is een nieuwe klasse, ware het niet dat het feitelijk een ode is aan de Paladin uit Diablo II. Het is een beuker, een tank, een personage dat zich in de voorste linies laat gelden en de aandacht van de demonen op zich vestigt zodat medespelers of andere personages buiten schot blijven, zichzelf kunnen helen of van afstand aanvallen kunnen beramen.

Het is een zeer sterke, stoere klasse die met behulp van be-





pantsering heel wat klappen lachend opvangt en vervolgens zelf de nodige beuken uitdeelt. Je hebt een schild en je kunt enorme wapens dragen waarmee je je kunt laten gelden, maar blokken is voor de Crusader in de praktijk net zo belangrijk als het uitdelen van klappen. Je beschikt over magie (gebeden) waardoor je (dankzij Goddelijk Licht) in een vingerknip grote vijanden uitschakelt of Heilige Hamers om je heen oproept om kleine groepen tot bloederige pulp te meppen. Met Steed Charge kun je daarnaast een kort ritje maken op een magisch, briesend ros waarmee je door horden demonen galoppeert, een spoor van vuur achterlatend.

Zo lijkt de Crusader een combinatie tussen een Monk en een Barbarian te worden, met sommige zaken die bijna een-op-een zijn overgenomen van de Paladin van weleer. Een fijne klasse dus, al voelt hij op dit moment wel heel erg krachtig en misschien zelfs een tikje té. Maar hé, het is nog een vroege bèta, dus alles kan (en zal) nog aangepast worden.



weetje • weetje

De PlayStation 4 versie van Reaper of Souls verschijnt later dan de PC/Mac-versie, maar krijgt wel een exclusieve feature: Avenger Kills. Wanneer een monster de speler doodt, zal dit monster stijgen in level en vrienden uit je friendlist gaan opsporen om nóg een kill te maken. Als jij dus faalt, hebben je vrienden daar straks ook last van. Echter, doodt je vriend het monster, dan krijgen jullie beiden een beloning!

Hels avontuur

Zogezegd is het Auction House (binnenkort) voor PC verleden tijd. In de bèta is deze al geblokt en daarmee is Loot 2.0 aangebroken. Loot zal zich iets minder frequent aandienen, maar de spullen die droppen, zullen wel meer toegespitst zijn op je klasse, waardoor de kans op een legendarisch item vergroot wordt.

Grootste vernieuwing van Diablo III: Reaper of Souls is echter de zogenaamde Adventure Mode. Hierin is de complete wereld van Diablo III vanaf het begin open en kun je gaan en staan waar je wil. Je mag dus - vrijheid, blijheid - zelf bepalen welk deel van welke Act je nog eens wil spelen, zonder eerst lineair weer het hele verhaal voor de zoveelste keer te moeten doorlopen.

Bovendien krijg je in deze mode bounties toegeworpen: bijzondere opdrachten die voor speciale loot zorgen. Daarnaast komen er Nephalem Rifts beschikbaar: random gegenereerde kerkers met enorm veel moeilijke tegenstanders, compleet gemixt en gematched met content uit diverse Acts.

Als je de schier onoverwinnelijke legers aan bizar sterke demonen en creeps hebt vermoord, mag je nog effe een eindbaas verslaan om de wereld te tonen dat jij de man of vrouw bent die alles en iedereen aankan.

Juist doordat de Nephalem Rifts volledig over de top zijn, random in elkaar gezet worden, locaties met tien etages vol monsters huisvesten én steeds weer anders zijn, vormen ze het kloppende hart van Reaper of Souls met een verslavend karakter waar de Duivel zelfs geen weerstand aan kan bieden.

Niet doof voor kritiek

Blizzard onderhoudt al decennia lang een warme band met de fans en is niet doof voor kritiek. Het lijkt er dan ook sterk op dat de ontwikkelaar teruggrijpt naar de meest geslaagde elementen uit Diablo II en niet te beroerd is af te stappen van ingeslagen wegen en zaken te heroverwegen.

Het zal voor veel spelers reden zijn om weer terug te keren naar Diablo III, en dat is natuurlijk fijn nieuws zo net na de jaarwisseling. Ik word er bijna een beetje weemoedig van...







RAMBO VERSUS MAD MAX

In 2014 verschijnen games van twee grote actiefilmhelden uit de jaren tachtig: Rambo en Mad Max. Jurjen had je graag verteld waarom de ene game heel slecht en de andere heel goed beloofd te worden... maar hij laat liever zijn oude helden zelf aan het woord.

Mad Max: Hey Rambo! Ouwe reus! Jij ook hier in de PU? Alles goed?

Rambo: Yo Mad Max, ja, alles goed. Druk bezig met de voorbereidingen voor de vijfde Rambo-film. Daarin ga ik naar Arizona om op Mexicanen te schieten, dat zou jou als nauwelijks verholen racist toch moeten aanspreken. Maar ik ben híer natuurlijk voor de nieuwste Rambo-game!

De nieuwste, toe maar. Bestaan er ook oude Rambo-games, dan?

Ja man, die verschenen in de jaren tachtig al voor de Commodore 64 en NES. Maar dit nieuwe spel krijgt natuurlijk geweldige graphics. Nauwelijks nog van de films te onderscheiden.

En wordt het iets met lineaire levels of moet ik meer richting open werelden denken?

Nou neuh... het wordt een, eh, owaleshoezer.

Een wat? Je mompelt weer zo vreemd, ik versta het niet.

EEN ON-RAILS SHOOTER! - nou tevreden?



Zou leuk zijn, een Rambo-game die speelt in de Rocky mountains...

Hersenloos knallen

Wat lach je nou dom.

Hahahaha, hou me vast, een on-rails shooter, hiehiehie hahahaa!

Kappen nou. Je zit soms ook in een helikopter, en natuurlijk kun je gebruik maken van alle kenmerkende wapens uit de Rambo-films, van de M60 tot de pijl-en-boog.

Hiehahahaha, lekker on-rails met een pijl-en-boog schieten, wie wil dat nou niet, hahaha.

Het is een spel voor de wat oudere actiefilmliefhebber, snap je dat niet? Die heeft geen zin om ingewikkelde besturingen uit zijn hoofd te leren, of steeds de weg te zoeken. Je kunt gewoon lekker richten en schieten, terwijl je automatisch door zo'n beetje alle beroemde scènes uit de eerste drie Rambo-films wordt gevoerd. Wat meer kan een Rambo-fan zich wensen?

Lekker hersenloos knallen, hahaha, jaaa, dat past helemaal bij je fans, Rambo. Briljant concept, hoor. Daar is vast wel een markt voor. Tenminste, als we nog in de jaren tachtig hadden geleefd, hahahaha.

Gast, het is 2013 en ik doe nog helemaal mee hoor. In tegenstelling tot sommige andere actiehelden uit de jaren tachtig.

"Lekker hersenloos knallen, hahaha, jaaa, dat past helemaal bij je fans, Rambo. Briljant concept, hoor."

Bezopen kop

Ik speel nog steeds in grote bioscoopfilms, en die game gaat vast ook een hit worden. En ook al wordt het geen hit: er kómt in



elk geval een Rambo-game. Ondertussen kom jij alleen nog maar in het nieuws als je met je bezopen kop weer eens een vrouw hebt geslagen of een straatveger hebt uitgekafferd.

Man, ik heb al zeker een jaar, eh, ik bedoel een maand, geen... eeeeh... vrouw geslagen. Volgend jaar verschijnt er een nieuwe Mad Max-film. Fury Road gaat die heten, hij speelt in de tijd tussen Mad Max 1 en 2. En waarom denk je dat ík hier eigenlijk in de PU sta? Er zit van mij ook gewoon een game aan te komen, hoor! En reken maar dat het niet zo'n lullige on-rails shooter is!

Oké, oké. Dat van die Mad Max-film had ik gehoord, jammer dat jij er geen rol in speelt. Maar er komt dus ook een game van Mad Max? Ik ben benieuwd of er nog mensen bestaan die überhaupt weten wie Mad Max is. Maar ik zie het al aan die gestoorde, heen en weer schietende ogen van je, je wil er meer over vertellen.

Er vált tenminste ook iets over te vertellen. Sterker nog, ik zal je eens wat beelden laten zíen. Asshole.



Die Mel Gibson (Mad Max) schijnt idd niet te deugen. Z'n vrouw had laatst twee blauwe ogen, en toen Gibson om commentaar werd gevraagd, zei hij: je moet haar altijd alles twee keer vertellen.

Just Cause

Wat een kale toestand in die game van jou. Geen boompje te zien. Hoe moet je je daarin nu verstoppen?

Mijn game gaat niet om verstoppen, omdat verstoppen voor kinderen is. Mijn game is een game voor mannen en draait om combat. Je kunt keihard knokken, inclusief parry's, counters en finishing moves. Of met je dubbelloops jachtgeweer iemand door het hoofd blaffen. Maar het meest bijzondere is toch wel de car combat, en de vrijheid die je krijgt om je eigen weg te zoeken en je wagen naar eigen inzicht uit te bouwen. Met al die vrijheid wordt mijn game dus eigenlijk precies het tegenovergestelde van die on-rails shooter van jou.

Oké. Dus het is gewoon een open world shooter. Niet echt origineel hé? Een soort Just Cause, maar dan zonder vliegtuigen, in kale omgevingen, en hoogstwaarschijnlijk minder goed.

Grappig dat je Just Cause noemt. Mijn game wordt namelijk gemaakt door dezelfde studio, het Zweedse Avalanche. Mad Max wordt hun grootste project ooit, ze werken er al sinds 2007 aan.

En ze zijn nog steeds niet aan de bossen toegekomen?

"Ondertussen kom jij alleen nog maar in het nieuws als je met je bezopen kop weer eens een vrouw hebt geslagen."

Vergane glorie

Jij weet net zo goed als ik dat Wasteland niet om bossen draait. Maar er zijn wel vervallen nederzettingen, wrakken van vliegtuigen en ander puin, dat je ook werkelijk moet verzamelen om je wagen steeds sterker te maken. Je kunt bijvoorbeeld een ramming drill aan je wagen toevoegen om ermee door een gesloten poort te beuken. Maar daardoor wordt je wagen wel een stuk zwaarder, dus moet je er ook een zwaardere motor in stoppen. Of je brengt een vuurwerende laklaag aan, om schade door vijanden met vlammenwerpers te voorkomen.

Aha. Dus het wordt een soort Just Cause, maar dan met nadruk op car combat en customization. Ik moet eerlijk toegeven, het ziet er niet verkeerd uit.

Haha, blij dat je het toegeeft. Nieuw voor Avalanche is ook de grote nadruk op het verhaal. Kijk, in deze verhalende scène zie je hoe Mad Max...

weetje • weetje

Toen de game Mad Max tijdens de E3 2013 werd onthuld, bleek Mad Max niet met z'n gebruikelijke Australische maar een Amerikaans accent te spreken. Gelukkig bleek die malle keuze in de Gamescom-demo - op aandringen van vele boze Australische fans - te zijn herzien.



Het schijnt dat Rambo en Mad Max tegenwoordig hun brillen bij de Pearl Opticien kopen vanwege de leeftijdskorting.

Is dat Mad Max? Hahaha, die gast lijkt helemaal niet op jou! Hahaha, dus je speelt in deze game ook al geen rol! Over vergane glorie gesproken... Wat doe je hier eigenlijk?

Nou moet jij eens even goed luisteren, jij vieze, miserabele spaghettivreter; ik ben door God naar de wereld... ik bedoel de Joodse regering heeft een complot tegen mij gesmeed omdat... Nee kijk, het is misschien waar dat... Ach, fuck it ook, waar is mijn fles? ★



RAMBO

VERWACHTING JURJEN:
Van de studio achter de Heavy Fire-serie valt natuurlijk weinig te verwachten. En dat is dan ook wat je krijgt in de game Rambo: weinig vrijheid, weinig kwaliteit, weinig bijzonders.

BASICS
ON RAILS SHOOTER
TEYON /
REEF ENTERTAINMENT
Q1 2014



MAD MAX

VERWACHTING JURJEN:
Van de studio achter de Just Cause-serie valt natuurlijk veel te verwachten. En dat is dan ook wat je krijgt in de game Mad Max: veel vrijheid, veel interessante mogelijkheden, veel spektakel.

BASICS
OPEN WORLD SHOOTER
AVALANCHE STUDIOS /
WARNER BROS.
Q4 2014

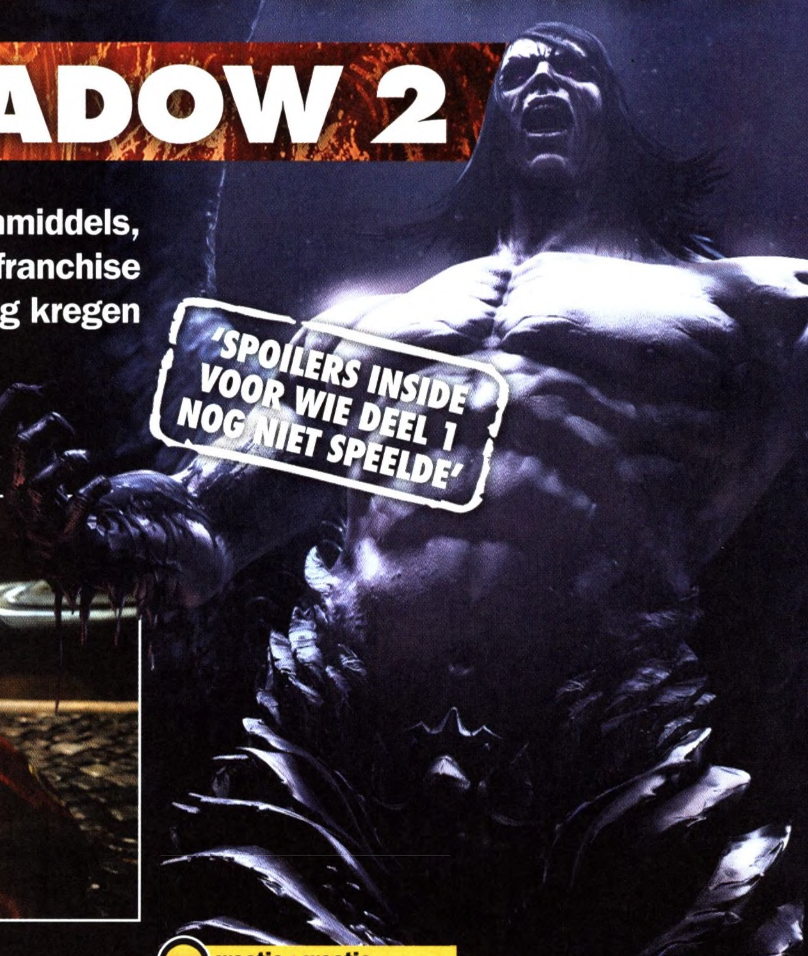
CASTLEVANIA

LORDS OF SHADOW 2

PREVIEW

XBOX 360 | PS3

Dat Sam een zwak heeft voor Konami weten we inmiddels, en dat dat mede te danken is aan de Castlevania-franchise is ook geen geheim. Dus toen we een uitnodiging kregen voor een eerste kennismaking met Lords of Shadow 2 zagen we hem bij uitzondering eens niet over het hoofd.



'SPOILERS INSIDE VOOR WIE DEEL 1 NOG NIET SPEELDE'



Vampiers hebben nog een grotere hekel aan muggen dan wij. Zijn toch een soort van concurrenten...

Ah, Frankfurt. Fijne stad, en niet alleen omdat ik me zo thuis voel in hun plaatselijke metalkroeg (de Speak Easy). Precies een jaar geleden was ik er ook al te vinden, voor Konami's Metal Gear Rising: Revengeance. Toen lag er overal sneeuw. Nu is er geen vlokje te zien en valt het met de temperatuur zelfs behoorlijk mee.

Frappant genoeg is dat illustratief voor de games in kwestie: Metal Gear Rising was koud als staal, maar Castlevania: Lords of Shadow 2 is ondanks z'n kille uiterlijk een behoorlijk warme game, en dat is vooral te danken aan de emotie en menselijkheid die in het spel naar voren komen.

Je speelt (voor de allereerste keer in de franchise) als Dracula, de Prins der Duisternis, een van de meest kwaadaardige antagonisten in de geschiedenis van videogames. Je speelt dus een behoorlijk slechte dude, maar toch juich je voor 'm. En niet alleen omdat hij de enige is die een groter kwaad kan stoppen (Satan) maar ook omdat hij niet altijd zo verdorven was. Ooit was Dracula ene Gabriel Belmont, een man van God. En diep van binnen is hij dat nog steeds.

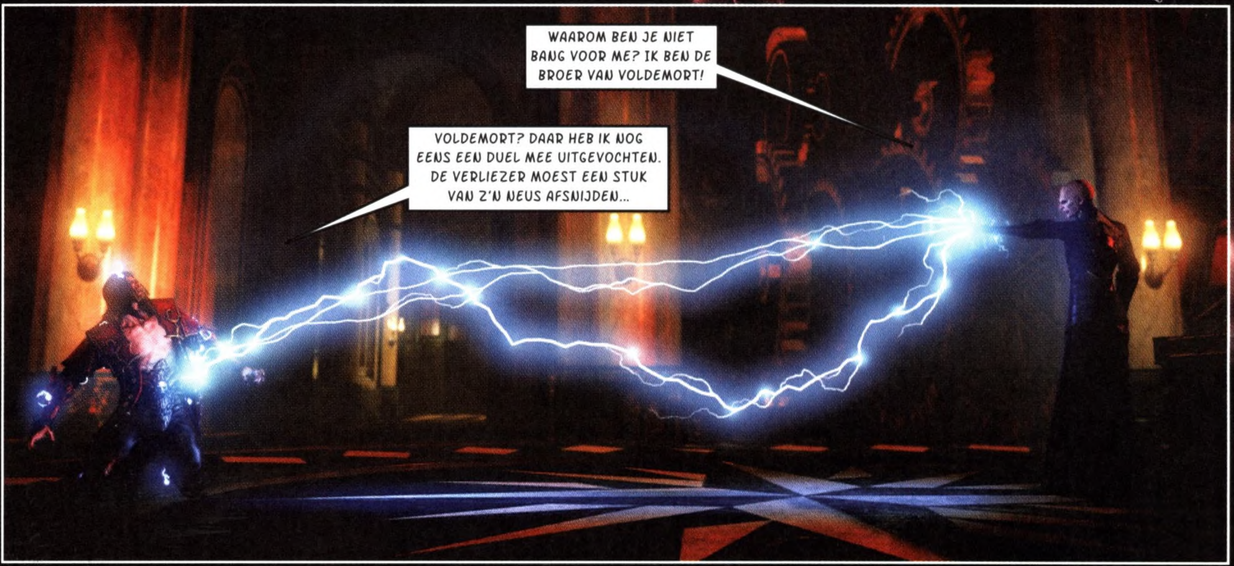
Soprano

In de kern is Lords of Shadow 2 'gewoon' weer een actiegame, een hack & slash-titel overgoten met een prachtige, Gothische saus, maar met de character development van een Tony Soprano of Walter White. Ja, de Lords of Shadow-subserie wil een beetje de Breaking Bad van de gamewereld zijn, wat het zowel spijtig als prachtig maakt dat dit nieuwste deel de subserie ook voorgoed afsluit (zie kader).

Toen ik Producer Dave Cox in een interview vroeg of er echt niet stiekem nog een deel zou worden gemaakt als Lords of Shadow 2 uitzonderlijk goed zou verkopen, moest hij lachen en antwoordde hij: "Geen Lords of Shadow-game, in ieder geval. Dat weet ik honderd procent zeker. Zowel ik als de jongens van MercurySteam hebben met liefde aan de game gewerkt, maar we willen ons hierna focussen op iets compleet anders. We hebben verteld wat we willen vertellen met deze serie; als we nog een deel zouden moeten maken, dan zou het crap worden."

weetje • weetje

Gabriel verwijst in de hele game niet naar zichzelf als Dracula. Wel noemt hij zichzelf 'the Dragon' en 'Dracul' (de originele, Roemeense naam voor Dracula).





Duidelijke taal. Het verklaart in ieder geval wel waarom mijn vijf uur met de game zo tjokvol vette content zat; alles wat de ontwikkelaar nog met de franchise wilde doen, hebben ze immers nu moeten doen.

Bloedende polsen

"Dit is dan ook weer een lekker grote game", vertelde Cox mij. "Zelfs als je een goede speler bent en er doorheen blaast, heb je toch een uurtje of twintig nodig om het einde te zien. Wie alles wil meemaken, is minstens dertig uur bezig." Dat is behoorlijk wat voor een singleplayer hack & slash-titel als deze. Ik heb dus nog maar het topje van de ijsberg gezien, en dat terwijl ik wel al meerdere achterlijk vette boss battles heb meegemaakt (met als hoogtepunt het gevecht tegen een gouden, vliegende paladin) en al behoorlijk wat van het verhaal heb meegekregen. De toon is in ieder geval extreem duister; op een gegeven moment was er zelfs een stukje waarin je, door de ogen van Dracula zelf, ziet hoe hij een gezin vermoordt om op krachten te kunnen komen. Hij snijdt de keel van de vader door en zuigt de moeder leeg. Wat hij met het dochtertje doet, gebeurt gelukkig off-camera. *Fuck*. En de laadtijden voor een nieuw gebied werden slim weggemoffeld met een animatie waarin Dracula z'n pols doorbijt en z'n bloed in een geul in de grond laat sijpelen om zo een mechanisme te activeren. *Classy*.

> **"Hij snijdt de keel van de vader door en zuigt de moeder leeg. Wat hij met het dochtertje doet, gebeurt gelukkig off-camera."**

Beste actie

Het past fantastisch bij Castlevania, al deze nare shit. Het enige nadeel van mijn spelsessie was wel dat deze duistere sfeer iets te consistent aanwezig leek te zijn; de mooie, kleurrijke, idyllische natuurplekjes uit de eerste game waren nergens te bekennen.

En de gameplay? Die was sneller en strakker dan een vleermuis aan de coke, vooral nu Dracula als een straal van bloed over het scherm kan dodgen.

Maar waar was de originaliteit? De combo's schreeuwden God of War, de blauwe en rode wapens op de triggers waren puur DmC: Devil May Cry en de levelstructuur deed me heel erg denken aan Darksiders.

Het werkt allemaal precies zoals ik zou willen (en het is goed om te zien dat de game zich veel meer op puzzels en ontdekking focust dan deel één) maar iets meer eigen identiteit had beter gevoeld. Al zou je kunnen zeggen dat zonder Castlevania er nooit een God of War, Devil May Cry of Darksiders was geweest en dat met Lords of Shadow 2 de cirkel dus weer rond is. Prima. Vorig jaar gaf Frankfurt me met Revengeance in ieder geval het gevoel dat ik de beste actiegame van 't jaar zat te spelen, wat uiteindelijk ook zo bleek te zijn. Het gevoel was deze keer behoorlijk vergelijkbaar, en dat is het belangrijkste. ★

DRACULA'S DRIELUIK

Castlevania bestaat al bijna drie decennia en heeft in talloze games verteld hoe Dracula gedood werd door de Belmont-familie, maar keer op keer opnieuw tot leven wordt gewekt door de kwaadaardige natuur van de mens.
De Lords of Shadow-subserie is echter een reboot waarin er serieuzer naar de oorsprong en evolutie van dit kwaad wordt gekeken; hierin is Dracula niet slechts een cartooneske, über-duivelse eindbaas, maar een tragisch figuur die langzaam de incarnatie van 't kwaad moest worden om (paradoxaal genoeg) datzelfde kwaad te kunnen bestrijden. Het verhaal wordt in drie games verteld...

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW

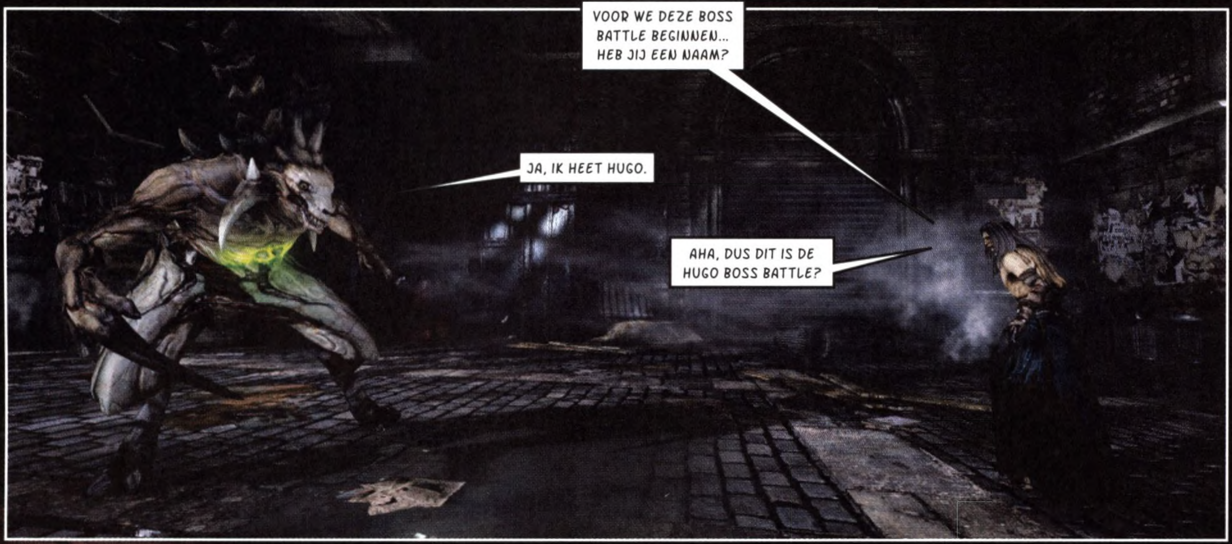
Hierin zien we hoe de gelovige strijder Gabriel Belmont wraak wilt nemen op de dood van zijn vrouw, door het kwaad te verslaan dat zijn land opslokt. Na de Lords of Shadow te hebben verslagen, inclusief Satan, wordt hij echter zelf de ultieme Lord of Shadow door hun krachten te absorberen en zo Dracula te worden.

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW - MIRROR OF FATE

Wat in eerste instantie een zijverhaaltje leek te worden, werd uiteindelijk een volledig vervolg dat dieper inging op Gabriels bloedlijn. Voordat hij Dracula werd, verwekte Gabriel namelijk een kind bij zijn vrouw. Deze zoon, Trevor Belmont, wilde wraak op degene die hij zag als verantwoordelijk voor zijn dode moeder: zijn eigen vader, Dracula. Trevor faalde in deze missie, maar kreeg voordat hij stierf bloed in zijn mond gegoten van zijn vader. Trevor stierf, maar ontwaakte als de witharige vampier Alucard, nog altijd met een intense haat voor zijn demonische vader.

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2

Dracula ontwaakt na een lange slaap in de moderne wereld en krijgt te horen dat Satan op het punt staat om terug te keren. Alleen hij kan de voormalige aartsengel tegenhouden, maar niet voordat hij zijn oude krachten teruggevonden heeft. Zijn zoon Alucard is echter nog steeds op zoek naar hem, nog altijd met de intentie hem voorgoed te doden. Hoe dit afloopt? Dat weten we nadat we de game hebben uitgespeeld en we de Lords of Shadow-serie voorgoed beëindigen.





VERWACHTING *SAMUEL:*

De keuze om de Lords of Shadow-saga af te sluiten met dit tweede (derde!) deel, lijkt een goede te zijn, want MercurySteam haalt nog één keer alles uit de kast. Lords of Shadow 2 gaat zich qua gameplay meten met de beste in het genre én gaat ondertussen een verhaal vertellen dat zijn weerga niet kent!

- + Level- en creature-design zijn werkelijk prachtig.
- + Geweldige, intense boss fights die je gaat willen herspelen.
- + Hoofdpersoon is geen tweedimensionale bad guy.
- - Lijkt héél veel geleend te hebben van zijn genregenoten.

BASICS
HACK & SLASH / ACTION ADVENTURE
MERCURYSTEAM / KONAMI
27 FEBRUARI 2014

POWER UNLIMITED PRESENTS
THE BIG 'BATTLE OF THE CHARACTERS' SHOW!

Wie is de 'meest nietszeggende shooterheld' van 2013? En wie wint de prijs voor 'cuteste character'? Je weet het allemaal na deze aflevering van PU's 'Battle of the Characters' - de enige spelshow waarin we spelletjes spelen met spelpersonages! Een groot applaus voor onze gastheer, Graddus Glitter!!!



Jahahaaaaa, welkom, welkom! Daar zijn we weer met de favoriete spelshow voor gamers: PU's enige, echte Battle of the Characters!!! Jaja, klap die handen maar stuk! Maar, kijk je wel uit voor je vingertjes? Hoe moet je anders die joystick vasthouden... MUAHAHAHA!!! Ennn, uiteraard is ook mijn even voluptueuze als charmante assistente Graddina weer van de partij om iedereen het hoofd op hol te brengen! Haha jahaaa, da's weer eens wat anders dan een stel virtuele tieten, hé?! Maarrr, genoeg geleuterd. Laten we direct doorgaan met de eeeeerste rooonde! Ennuh, vergeet je thuis niet mee te schrijven voor de kijkersvragen?!?

RONDE 1 NIETSZEGGENDSTE SHOOTERPERSONAGE

We beginnen goed, met een groot mysterie! Want waarom, oh waarom zeggen die hoofdrolspelers in shootergames toch zo weinig? Zelf ben ik niet zo van het 'spreken is zilver, zwijgen is goud', maar **Logan Walker** uit Call of Duty, **Daniel Recker** uit Battlefield 4 en **Lucas Kellan** uit Killzone: Shadow Fall zijn dat absoluut wél, whahahaaa. Dus: welkom heren! [stilte...] Wélkom! [lange stilte... ...] Tja uuuh, WELKOM [nog langere stilte... ... ...] Nou, nogal onbeleefd zootje, kennelijk!

Nou, eigenlijk zit het z...

Ennnnnn daar gaat meneer Kellan! Te veel gezegd om nog te kunnen winnen. Lucas gozer, succes verder! Doe je de groeten aan de jongens van Guerrilla? Gaan wij verder met Daniel en Logan! Jongens, komen jullie er even bij? Nee, niet zó dichtbij - ik hoef jullie loop niet in mijn oog, WHAHAHAAA. Maarre, zeg eens: hoe was de strijd dit jaar? **Tien opvallend stille minuten later** ... Ja, jongens en meisjes, ik merk het al: deze heren zijn niet voor één gat te vangen! Hoe gaan we dit oplossen...? Hmmm wacht, ik heb een idee. Hé Tjeerd. TJEERD!!! Blijf eens met je tengels van Graddina af en kom hier...

Yo Graddus, wat heb jij nou weer voor travestieten-outfit aan, man?

Hé, daar heb je die LUL die Ghosts maar een 80 gaf!!!!! PAK AAN, VIEZE... Oh shittt!

Wow, meest nietszeggende shooterheld! Tja, wat kan ik zeggen...?

KIJKERSVRAAG!

Daniel gefeliciteerd! Gaan wij nog even door met de kijkersvraag. Komt-ie! **Welke game kent géén bestuurbaar dier???**

- *Battlefield 4*
- *Call of Duty: Ghosts*
- *Killzone: Shadow Fall*

BONUSRONDE

HET JAAR VAN DE LADIES

Jahahaaa, 2013 was het jaar van de vrouwtjes. De ladies. De chickas! Dus, beste mensen, waarom zitten er homo's in het leger en niet-kale redacteuren bij de PU, maar letterlijk NUL vrouwelijke leads in games als CoD en GTA? Onbegrijpelijk! Misschien iets voor Graddina, HAHAHA? Nee hoor, grapje: eerder iets voor deze dames!!!

5. Huang 'Hannah' Shuyi (Battlefield 4)
4. Nilin Cartier-Wells (Remember Me)
3. Jodie Holmes (Beyond: Two Souls)
2. Elizabeth (BioShock: Infinite)
1. Ellie (The Last of Us)



Beste character-debuut 2013: Ellie (*The Last of Us*) - Puur, écht en aandoenlijk
Favo gamecharacter OOIT: Master Chief (*Halo*) - When in doubt, call on the Chief

Beste character-debuut 2013: Bale bij Real (*FIFA 14*) - Ronaldo links, Bale rechts = onoverwinnelijk
Favo gamecharacter OOIT: Duke Nukem - Eén van mijn redenen om ooit te beginnen met trainen

Beste character-debuut 2013: Joel (*The Last of Us*) - Joawel!
Favo gamecharacter OOIT: Manny (*Grim Fandango*) - Cool, cooler, coolst

RONDE 2 GROOTSTE WAAGHALS

De tweeeeede rooonde!!! En met topfavoriet Nathan Drake uit de running omdat hij zijn vliegtuig heeft gemist, is de weg open voor een andere wannabee Indiana Jones om met de titel van 'grootste waaghals' aan de haal te gaan, hahahaaa! We verwelkomen **Lara Croft** uit Tomb Raider, **Luigi** uit te veel titels om op te noemen en **Link**, uit Zelda: A Link Between Wo... Ho, ik krijg wat door vanuit de regie... **Wat zeggen jullie? Link tegen een muur geplakt... Redactiestagiair dacht reclameposter... Prullenbak? Aaah, ja, oké, oké...** Goed, Link blijkt vertraagd... Koop dan ook eens een auto in plaats van zo'n stom paard, HAHAHA! Betekent dat wij doorgaan met Lara en Luigi! Komen jullie er even bij, peoples? Ja, heel goed... Lara, kijk je wel uit voor die losliggende camerakabels en die ongelukkig uitstekende spie... **SPLAT!!! Aaaaaaaaaaah... reutel** Oh maaaaaan, bloedvlekken op m'n glittersuit! Anyway, the show must go on, whahahaaa! Nou Luigi, ouwe pik, heb je nog wat te zeggen?

Its-a me, Luigi. Woohoo!

Ja, dat dacht ik al. Gefeliciteerd!

KIJKERSVRAAG!

Oké, tijd voor de kijkersvraag!
In hoeveel games speelde Luigi in 2013 de hoofdrol???
- Geen idee...
- 4
- Meer dan Mario

Beste character-debuut 2013: Samuel 'Jetstream Sam' Rodrigues (*MGR: Revengeance*) - En niet alleen om zijn naam
Favo gamecharacter OOIT: Zero (*Mega Man X*) - Krachtig. Snel. Rood. Het toppunt van cool

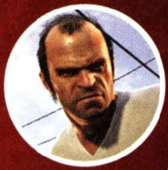
Beste character-debuut 2013: Trevor (*GTA V*) - Lijkt me duidelijk
Favo gamecharacter OOIT: Ratchet (*Ratchet & Clank*) - Ik wil ook een Lombax!

BONUSRONDE

DE GROOTSTE FREAKS VAN 2013

Aaah, mijn favoriete categorie! Zo'n The Boss uit Saint's Row IV: die heeft nog foutere outfits aan dan ik, whahahaaa. Alleen die Trevor, haha - dat gaat zelf mij te vor... Whahahahaha, wat een slechte woordspeling! Voor jullie gamertjes is er echter niets leuker dan spelen met freaks; iets waar we in 2013 zeker geen tekort aan hadden!

5. Dante 2.0 (DmC: Devil May Cry)
4. Flying Pikmin (Pikmin 3)
3. The Boss (Saint's Row IV)
2. Mondo Zappa (Killer is Dead)
1. Trevor (Grand Theft Auto V)



BONUSRONDE

DE BADSTE BAD GUYS VAN 2013

Noem me raar, noem me gek, maar meestal vind ik bad guys minstens 256x interessanter dan van die suffe moraalriddertjes. En ook vorig jaar waren er weer genoeg slechteriken, die ze eigenlijk direct de cel in moeten mikken. HAHAHAAA!

5. Frank Serpo (*Dead Island: Riptide*)
4. The Furies (*God of War: Ascension*)
3. Gabriel Rorke (*Call of Duty: Ghosts*)
2. Thomas Sinclair (*Killzone: Shadow Fall*)
1. Devin Weston (*Grand Theft Auto V*)



Beste character-debuut 2013: Stanley (*The Stanley Parable*) - Meest karakterloze personage ooit, maar juist daarom zo interessant
Favo gamecharacter OOIT: Super Mario - De personificatie van speelplezier. Woohoo!

BONUSRONDE

DE KLOEKSTE HELDEN VAN 2013

Toegegeven, niet de meest interessante categorie. De meeste videogamehelden zijn namelijk suf en duf, haha. Zullen we anders tussendoor even naar de reclame, whahahaa? Nee hoor, nee, er zaten afgelopen jaar echt wel een paar toffe peren tussen de rotte appels, mwahaha! Kijk maar!!!

5. Prophet (*Crysis 3*)
4. Chase McCain (*Lego City Undercover*)
3. Artyom (*Metro: Last Light*)
2. Joel (*The Last of Us*)
1. Booker DeWitt (*BioShock: Infinite*)



Beste character-debuut 2013:
Joel (*The Last of Us*) - Ruwe bolster, blanke pit
Favo gamecharacter OOIT:
Guybrush Threepwood (*Monkey Island*) - Nog leuker dan z'n naam

Beste character-debuut 2013:
Sergeant Rex 'Power' Colt (*FC: Blood Dragon*) - Heerlijke parodie op jaren '80 actieheld
Favo gamecharacter OOIT:
Duke Nukem - Sergeant Colt in het kwadraat

RONDE 3 CUTESTE KNUFFELCHARACTER

Haha, jaaahaaa, de laatste ronde alweer. En dit is er eentje voor de vrouwtjes hoor, hahaha! Nee, nee, ik ga helaas niet uit de kleren... MWOEHAHAHA! Nee, we zoeken de 'cuteste character'! Deelnemers zijn **Pussy Mario**, **Globox** uit Rayman Legends en een of ander lelijk, uit tienduizend stukjes opgebouwd gedrocht waarvan de naam me ontschoten is, hahaha... Crack? Black? **Knack**? Hahahaaa, weet je wat, donder gewoon gelijk op! Je maakt toch geen schijn van kans en met Graddina hebben we al genoeg monsters hier in de studio, WHAHAHAAA!!! Ja mensen, blijven over: Globox en Pussy Mario. Aaaaah, schattig zijn ze, hé, hahaha! Akoetsiekoetsiekoetsie... Maaaaarrr, jongens en meisjes, er kan er natuurlijk maar één de cuteste zijn. En daarom vraag ik twee experts naar voren: Jurjen Tiersma en Florian Houtkamp! Jahaaaaa!!! Welkom, heren. U kunt nu beiden een pleidooi houden voor uw favoriete character. Jurjen, we beginnen bij jou...

Dank je. Leuke assistente heb je trouwens, Graddus. Maar goed, ik sta hier namens Mario, mijn favoriete speelheld van wie ik soms ook wel een beetje moe word, hoor. Kijk, ik heb al zijn spellen eigenlijk wel gespeeld. De beste is natuurlijk Super Mario Bros. 3 voor de NES, een game waarin we voor het eer...

En dat was Jurjen, dames en heren. Geef hem een oorverdovend applaus! Jaaaa!!! En dan nu Florian! Floor, the floor is yours, hahaha.

Graddus, 'sup? Globox is gewoon cool man, ik bedoel: awesome. Ik ben hyped als een malle voor de nieuwe Rayman!!!

En dat was Florian! Applaus!!! Nu moet er natuurlijk wel een winnaar komen... Lastig, lastig, lastig... Ah, ik weet het al. Jongens en meisjes, komt-ie dan... De cuteste character van 2013 iiiiisssss... SNACK! Wat een comeback!

YES, dank, dank. Dit had ik nooit verwacht! Ik ben er stuk van.

Hahahaaa, jahaaa... Maarre, wie ben jij?

KIJKERSVRAAG!

De laatste kijkersvraag! Helaas hebben we geen tijd meer om hem te stellen, want we moeten natuurlijk ook nog boodschappen doen. Daarom krijg je gewoon direct het antwoord: Knack!

BONUSRONDE

TERUG IN 2014, PLEASE?

Weet je waar ik me nou echt aan kan ergeren? Dat regelrechte game-iconen soms van de ene op de andere dag verdwenen zijn! En nog somser is dit zelfs volledig onbegrijpelijk, haha!!! Dus, hooggeëerd publiek: wat mij betreft krijgen deze 'vergeten helden' in 2014 een nieuwe ronde. Want weggooien is zonde. HIHIHOEHOEHAAAA!

5. Turok (*Turok*)
4. Jak & Daxter (*Jak & Daxter*)
3. Samus (*Metroid*)
2. Commander Keen (*Commander Keen*)
1. Gordon Freeman (*Half-Life*)



UITSLAG KIJKERSVRAGEN

Jahaaa, poeh poeh, nou nou. Dat was me het showtje wel weer hoor, hahaha. Ik heb het er warm van gekregen. Of komt dat toch door Graddina, WHAHAHAAA!!! Anywaytjes, we sluiten af met de antwoorden op de kijkersvragen. De eerste was natuurlijk Battlefield 4, want in die andere games zitten een hond en een uil, hahaha! De tweede vraag was lastig, maar niet ondoenlijk. Het was natuurlijk 'meer dan Mario'. Jahaaa, hahaha, echt waar! Het antwoord op de laatste vraag ben ik helaas vergeten... Dusss, alledrie goed? Haha, nerd, hahahaa!!! Je kunt je pasfoto naar de Power Unlimited sturen: wie weet word je wel voor lul gezet door Ed, HAHAHAHAHA.
Goed, fijne avond nog, luitjes! Dan ga ik kijken of Graddina nog leuke spelletjes kent, hahaha. Woehoooooeee!!!

THE LEGO MOVIE VIDEOGAME



Op 1 januari 2014 heeft Jurjen zich voorgenomen om met het spelen van Lego-games te stoppen. Maar nu hij een stukje van The Lego Movie Videogame heeft geprobeerd, twijfelt hij of hij dat goede voornemen wel gaat volhouden...



STOP De afgelopen jaren waren de Lego-games gewoon té leuk om over te slaan, en dus zwichtte ik steeds weer voor de verleiding. Terwijl het formulewerk, waarin je met het eerste poppetje A moet doen, zodat het tweede poppetje B kan doen, zodat het derde poppetje C kan doen, waarna het eerste poppetje D kan doen, enzovoort, enzovoort, enzovoort, me toch aardig de strot begon uit te hangen. Dat in The Lego Movie Videogame (TLMV) sommige van die poppetjes zogenaamde Master Builders zijn (die omgevingen op spectaculaire manieren kunnen slopen om fantasiebouwsels te maken) en andere, gewone poppetjes, instructieboekjes moeten verzamelen (om in een minigame bepaalde dingen volgens het boekje te kunnen bouwen), verandert eigenlijk bedroevend weinig aan de formule. Dus ik MOET dit keer gewoon de verleiding kunnen weerstaan. Hoewel...

> **weetje • weetje**
> *Ondertussen werkt Traveller's Tales alweer aan Lego: The Hobbit, dat de eerste twee Hobbit-films behandelt en verschijnt in de lente van 2014.*

GO TLMV levert iets waar ik al heel lang om gezeurd heb: werelden die COMPLEET uit Lego zijn opgebouwd! Dus niet langer dat vreemde onderscheid tussen 'de echte wereld' en de Lego-objecten die erin zijn geplaatst - dit keer is het allemaal Lego wat je ziet. Zelfs de muzieknootjes uit een radio staan op Lego-blokjes!
Volgens ontwikkelaar Traveller's Tales zou je elke scène uit de game in principe helemaal zelf kunnen nabouwen - al heb je daar dan waarschijnlijk wel 63 miljard LEGO-blokjes en zo'n driehonderd vlijtige Bulgaren voor nodig. Er valt dit keer ook veel meer te slopen en te bouwen dan gebruikelijk, terwijl de Lego-poppetjes dit keer wat houteriger bewegen, meer als Lego-poppetjes dus. Nu het échte Lego-sfeertje, mede door die geinige instructieboekjes en vele herkenbare, klassieke bouwsets, meer dan ooit aanwezig is, voelt dit eigenlijk niet als het juiste moment om te stoppen. Hoewel...

> **"Een mooi moment om met deze franchise te kappen. Moet lukken. Denk ik. Misschien."**



STOP Na het spelen met Lego-versies van Harry Potter, Aragorn, Two-Face, Chewbacca en Mr. Fantastic, voelt het toch wel als een flinke stap achteruit om nu met de 'helden' uit de Lego-film op avontuur te gaan. Toegegeven, ik heb op moment van schrijven de film nog niet gezien, wat mogelijk verklaart waarom ik weinig tot niets voel voor Emmet, een gewone, iets te blije kerel, het cybermeisje Wildstar en de blinde oude tovenaar Vitrivius (wél grappig: doordat hij blind is, durft hij de gevaarlijkste dingen te doen).
Er zijn in TLMV nog zo'n negentig andere personages te verzamelen, waaronder figuren als de Teenage Mutant Ninja Turtles, Abraham Lincoln en wat DC Comics-helden, maar in vergelijking met de 155 gevarieerde superhelden uit voorganger Lego Marvel Super Heroes stelt het allemaal weinig voor. Bovendien krijgt TLMV geen open wereld-hub maar 'slechts' vijftien lineaire levels. Pfff.

GO Volgens mij blijven Lego-spellen vooral zo lang leuk door de coole verrassingen. Dat je ergens mee experimenteert, en de uitkomst je verwachtingen overtreft.
Dat gevoel - dat in de twee-speler-stand nog eens wordt verdubbeld - is sterker dan ooit aanwezig in TLMV, simpelweg doordat er veel grotere delen van levels op spectaculaire manieren gesloopt en gebouwd kunnen worden, en de uitkomsten vaak lekker over-the-top en 'best wel grappig' zijn. Zo bouwde ik bijvoorbeeld een kippenwerpmachine, een podium vol dansende bouwvakkers en een Tron-achtige motorbike, waar ik vervolgens ook nog even mee mocht racen en schieten. Doordat mijn sobere inspanningen constant met dergelijke grootse goodies werden beloond, bleef ik dan ook met een flauwe grijns op mijn smoelwerk spelen tot de demo was voltooid. Al zou ik dit eerder 'verslaafd' dan 'verliefd' willen noemen. ★



VERWACHTING ***JURJEN:***
Na topspellen als Lego Lord of the Rings, Lego City Undercover en Lego Marvel Super Heroes, lijkt de Lego-franchise met The Lego Movie Videogame toch een stapje terug te zetten. Dus een mooi moment om met deze franchise te kappen. Moet lukken. Denk ik. Misschien.

- \+ Eindelijk is alles gemaakt van Lego!
- \- De gameplay volgt weer de gejkte formule.
- \+ Meer slopen en bouwen en ontdekken dan ooit!
- \- Weinig bijzondere poppetjes.

BASICS
LEGO GAME
TRAVELLER'S TALES / WARNER BROS.
FEBRUARI 2014

PREVIEW
XBOX ONE | XBOX 360 | PS3 | PS4 | VITA | WII U | 3DS | PC

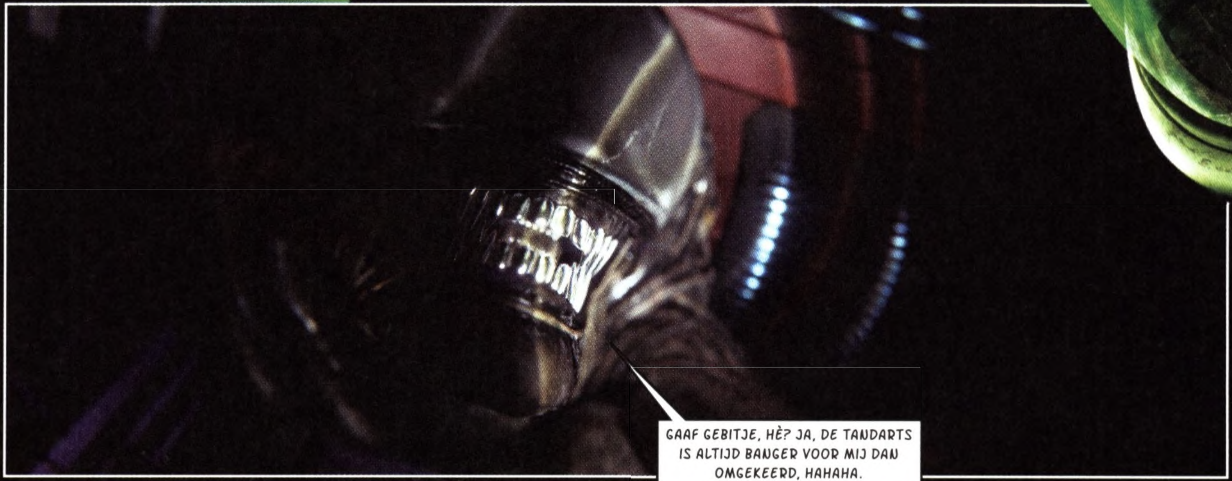
ALIEN ISOLATION

PREVIEW

PC | PS3 | XBOX 360 | XBOX ONE



De franchisenaam 'Alien' is vanwege dubieuze sequels en slechte game-vertolkingen afgegleden tot het zompige moeras der B-films. Jan denkt dat weinig mensen nog zitten te wachten op weer een nieuwe Alien(s) game. Wacht maar totdat ze Alien: Isolation ervaren. Oh. Mijn. God!



Ik zit gehurkt achter een bureau. Mijn hart klopt in m'n keel. Ik hoor het gesnuif van een enorm, angstaanjagend, buitenaards gedrocht. Groter dan ik ooit heb gezien. Slijmeriger dan ik ooit heb gezien. Enger dan ik ooit heb gezien. Maar vooral dodelijker dan alles wat ik ooit heb meegemaakt!

weetje • weetje
Alien: Isolation is deels geïnspireerd op games als BioShock en Dishonored.

Het monster weet dat ik in de buurt ben maar ziet me (nog) niet... Ik ga dieper door mijn knieën totdat ik met mijn buik op de grond lig, en probeer langzaam weg te kruipen. Het is wachten, stil blijven liggen en hopen op dat ene onbewaakte moment dat mij de gelegenheid geeft weg te sluipen. Sprinten staat gelijk aan geluid maken en dat betekent een wisse dood.

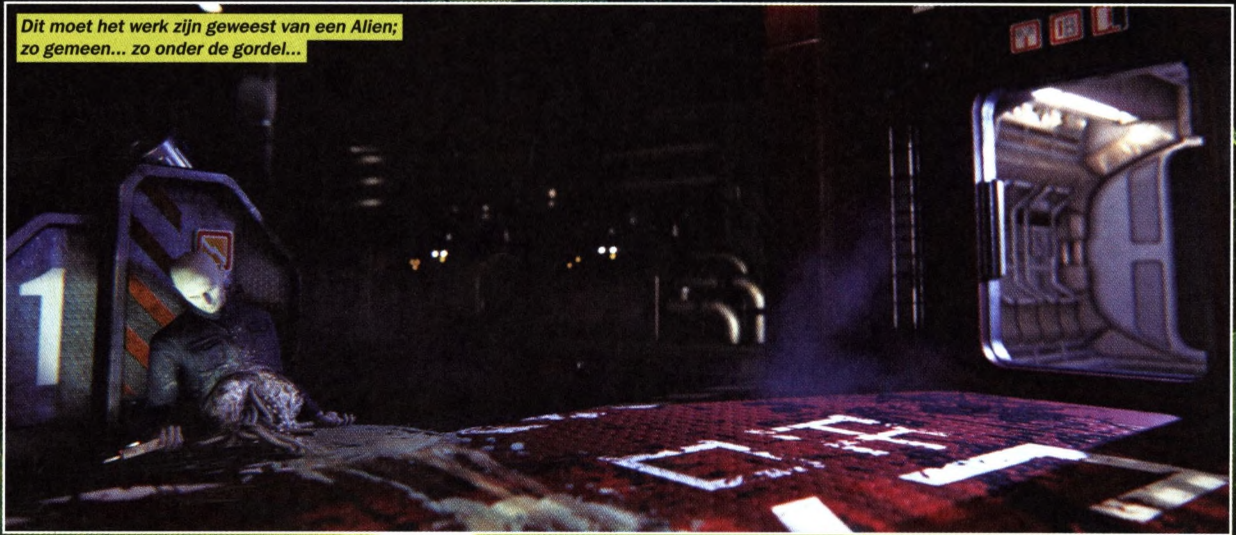
Iedere meter is winst, maar het monster speurt de omgeving af als een bloedhond met bovennatuurlijke zintuigen. Ik heb geen wapens, alleen mijn instinct en benen die me naar een veilig onderkomen kunnen brengen. Één verkeerde beweging, één hoorbare voetstap op de metalen ondergrond en het is einde oefening.

Ik ervaar het allemaal zelf tijdens mijn hands-on met Alien: Isolation. Ik leg namelijk een paar keer op gruwelijke wijze het loodje. Mijn PS4-controller is na een paar uur spelen kletsnat van het zweet...

Frisse wind

Mijn eerste kennismaking met Alien: Isolation vindt plaats in het plaatsje Horsham, onder de rook van Londen, op de burelen van Creative Assembly. Zeg je Creative Assembly (CA), dan zeg je Total War; de larger-than-life strategiereeks die al jarenlang Civilization-achtig plannen en filmische veldslagen op succesvolle wijze weet te combineren.

Het is dan ook verrassend dat juist deze, in PC-games zo ervaren Britten, een frisse wind willen laten waaien door de uitgekauwde Alien-franchise. Het is overigens niet de eerste keer dat CA games voor consoles maakt. Spartan: Total Warrior was een aardig hak-en-beuk actiespel en aan Vi-



Dit moet het werk zijn geweest van een Alien; zo gemeen... zo onder de gordel...



De spanning was zo ondraaglijk dat iedereen van het puntje van z'n stoel is gegleden.

kings: Battle for Asgard heb ik persoonlijk best goede herinneringen. Beide games waren geen hoogvliegers maar het geeft wel aan dat de ontwikkelaar tot meer in staat is dan het maken van 'enkel' strategische spellen met tienduizenden joelende soldaatjes.
Het is dus niet zozeer de reputatie van CA waar vragen bij te stellen zijn, maar wie wil er nog aan de slag gaan met een serie die inmiddels nog minder populair is dan het kabinet Rutte? Door het gepruts van Gearbox Software met Alien: Colonial Marines heeft de destijds al behoorlijk gedevalueerde franchise vorig jaar nog een enorme extra deuk opgelopen. Hoe gaat Creative Assembly dit in hemelsnaam ombuigen?

Horror

Het antwoord op de vraag is eigenlijk heel simpel: door terug te gaan naar datgene wat de eerste film - Alien uit 1979 - zo

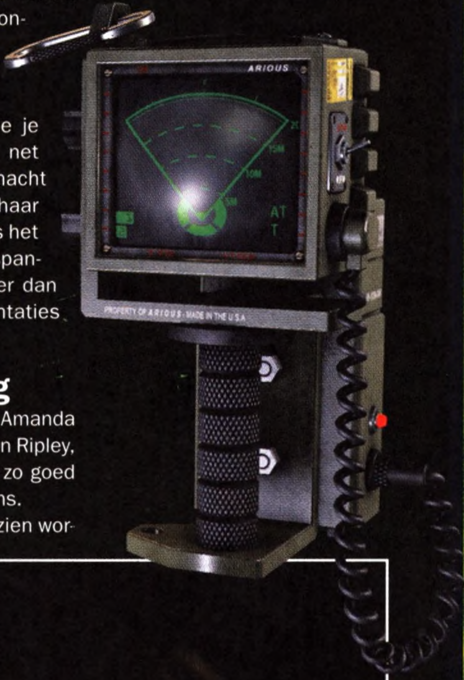
weetje • weetje

Amanda Ripley is wel degelijk een bestaand personage in het Alien-universum. Ze wordt kort genoemd in de Director's Cut van Aliens.

spannend en uniek maakte: horror. Maar dan geen 21e eeuwse horror waar bloed en ingewanden een carrousel aan martelporno aansturen, maar horror die in je hoofd gaat zitten en niet meer weggaat.
Zo kent het nieuwe Alien: Isolation slechts één enkele Alien. Of beter gezegd Dé Alien... zoals die ook in de originele film huishield. Waar de iconische buitenaardse gedrochten de laatste jaren in games verworden zijn tot stompzinnige schietschijven en daarmee aan kracht en uniekheid volledig hebben ingeboet, heeft CA zichzelf een behoorlijk ambitieuze taak gesteld door de Alien weer op de kaart te zetten als een angstaanjagend, zenuwslopend, nachtmerrie veroorzakend wezen waarvan je zo ver mogelijk uit de buurt wil blijven.

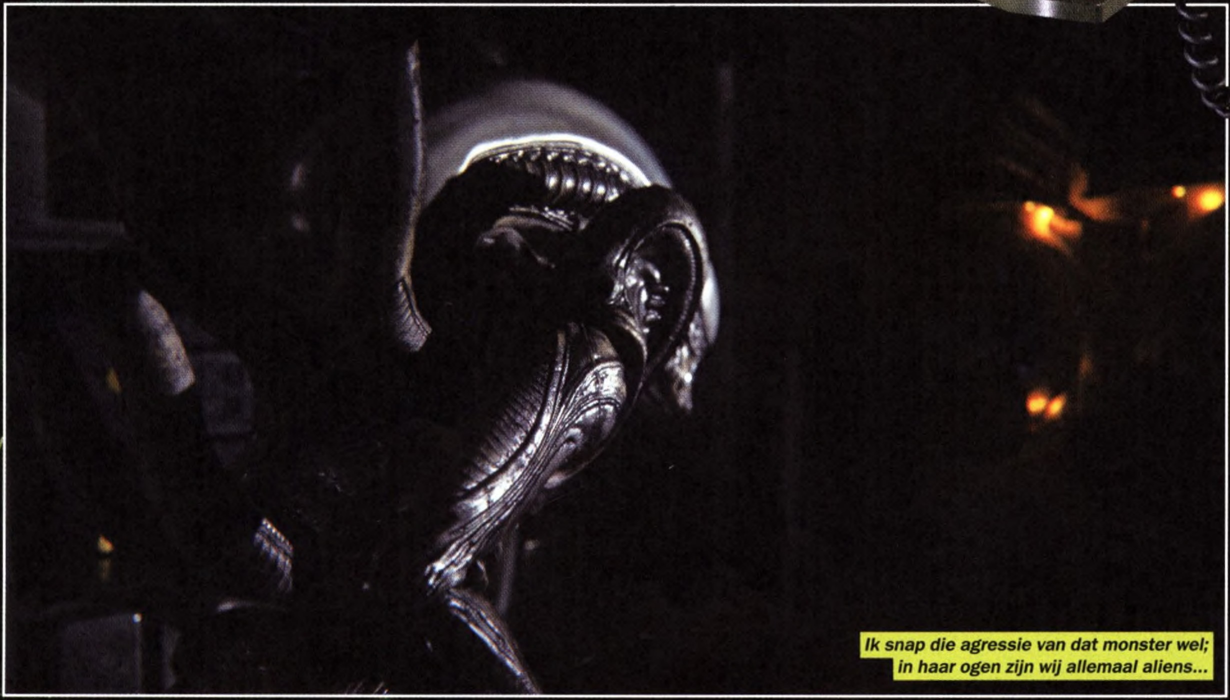
"De ene keer hapt het beest je gezicht eraf de andere keer word je geknakt als een rietje."

En ik kan inmiddels uit eigen ervaring zeggen: daar zijn de makers met vlag en wimpel in geslaagd. Alien: Isolation stoelt namelijk voor een groot deel op de SUGGESTIE van gevaar, want de Alien uit de titel is lang niet altijd in beeld. Echter, wanneér het wezen zich aandient, moet je echt alle zeilen bijzetten. Natuurlijk kent de game genoeg confrontaties met de Buitenaardse Booswicht, maar er zullen ook grote stukken zijn dat het über-monster helemaal niet aanwezig is. Clive Lindop, lead gamedesigner voor Alien: Isolation , licht dat toe: "Je zou kunnen zeggen dat ons spel een survival horror game is, maar niet zoals de term de laatste jaren wordt gebruikt. Onze game draait niet om blood & gore, maar om de 'survival' van de horror. De Alien vormt een constante dreiging terwijl deze niet steeds onderdeel van de gameplay is. Soms zie je haar enorme staart net uit een ventilatieschacht steken, soms hoor je haar alleen sissen en dan is het weer even rustig. Die spanning is zenuwslopender dan voortdurende confrontaties met monsters."



Jaren zeventig

Jij speelt in deze game Amanda Ripley, dochter van Ellen Ripley, het personage dat we zo goed kennen uit de Alien-films.
Alien: Isolation kan gezien worden als een vervolg op Alien uit 1979 waarbij Amanda op zoek gaat naar haar moeder die vermist wordt na de ontploffing van de Nostromo. Amanda belandt op een vergelijkbaar ruimteschip, en al snel zijn daar natuurlijk de poppetjes aan het dansen en val je terug op je overlevingsinstinct. Amanda beschikt namelijk niet over supersonische laseruitspuwende kanonnen, ratellende mitrailleurs of hologrammen. CA heeft bewust de stijl en vormgeving van Alien uit 1979 genomen en die ook in de game verwerkt.
Men noemt dat lo-fi sciencefiction waarbij al te moderne snufjes en gadgets gemeden worden. De enige tool waar je op kunt, nee, móet terugvallen is de Motion Tracker... het bekende vierkante schermpje dat middels een flikkerend stipje en een steeds hoger klinkend piepje aangeeft hoe ver je verwijderd bent van je eigen ondergang. »



Ik snap die agressie van dat monster wel; in haar ogen zijn wij allemaal aliens...

De Motion Tracker is even simpel als doeltreffend en werpt je direct terug naar eind jaren zeventig, begin jaren tachtig toen monochrome, vierkante CRT monitoren, VHS en bliepjes en streepjes op beeldschermen ongeveer het summum van hoogwaardige technologie waren.
Lindop: "Als het qua techniek niet in de Alien film zit of thuishoort, is het ook niet aanwezig in onze game."

Het geluid van gevaar

Tijdens mijn speelsessie word ik ongeveer halverwege het spel gedropt in een speciaal voor de hands-on aangepaste versie van de game.
Je ziet de wereld om je heen vanuit de eerste persoon, en via radiocontact met een andere crewmember krijg ik de opdracht naar een bepaald deel in het ruimtestation te gaan om de stroom in te schakelen en een terminal te hacken.
Al meteen is de spanning om te snijden. Helemaal als ik de eerste dode lichamen zie; de resten van een afschuwelijke slachtpartij. De sound- en lichteffecten doen de rest: binnen een paar minuten loopt het al dun door m'n broek, terwijl er eigenlijk nog niets gebeurd is.
Een groot deel van de tijd ben ik op zoek naar tools en info om uiteindelijk een deur open te branden, waarna ik via een schacht bij een trap kom om zo op een hoger gelegen niveau te belanden. Ook hierboven is het puzzelen, stoeien met machinerie en om de zoveel tijd de Motion Tracker checken om te kijken of dat vreselijke monster niet ergens in de buurt zit.
Exploratie vormt een groot deel van de gameplay en dat is hier een stuk lastiger dan in de meeste hedendaagse games. Je hebt wel een map maar die is veel simpeler en schematischer dan je gewend bent.
Wanneer de Alien zich voor het eerst aandient, is dat nog alleen maar te horen. Met m'n koptelefoon op bedacht ik me gelijk dat ik meer schone onderbroeken in m'n bagage had moeten stoppen. Jezus, wat een angstaanjagende shit! Geen gekrijs, gebrul of gesis maar het bonkende geluid van iets groots dat zich voortbeweegt en onderweg voorwerpen wegduwt. Het is niets minder dan zenuwslopend.


Helemaal out omdat ie te veel in space cake...

ALIEN FILM PROMETHEUS

De verwachtingen rondom Prometheus waren vooraf torenhoog gespannen maar de film hing aan elkaar van plot-gaten en ongeloofwaardige personages. Vermakelijk zeker, maar niet de ultieme gedroomde prequel op Alien(s) die critici en publiek hadden gehoopt. Kan Ridley Scott de boel nog rechtbreien in de twee reeds aangekondigde vervolgen? Wouter kijkt in zijn film-Glazen Bol.



Prometheus was zo veelbelovend: een soort prequel/origin story van Alien, geregisseerd door de man die verantwoordelijk was voor het origineel: Ridley Scott. In de trailers droop de onheilspellende, macabere sfeer er al vanaf en uiteindelijk bleek het dan ook een prachtige film te zijn.
Maar alleen mooie beelden was voor vele Alien-fans en filmkijkers niet genoeg (ook voor mij niet), en zij keken dan ook dwars door het oogverblindend mooie laklaagje heen, waar zij een plot zagen dat zó mank was, dat het aan achterlijk grensde. Oorzaak: een script dat zo vaak herschreven en aangepast was, dat het al jaren geleden alle vorm en logica verloren had.



Maar goed, het grote publiek vindt mooie plaatjes genoeg en dus scoorde Prometheus alsnog als een malle in de bioscopen, waardoor er een vervolg gaat komen. Zal dit net zo'n prachtig ingepakt, debiel verhaal worden als de eerste?
Ik denk dat die kans klein is. Niet alleen omdat de scriptschrijvers van het eerste deel niet terug zullen keren (we weten zelfs niet of Scott weer zal regisseren), maar ook omdat deze film waarschijnlijk een stuk korter op zich zal laten wachten, omdat studio's liever eerder dan later geld zien. Dat betekent dat er minder tijd zal zijn om te knoeien met het script, wat natuurlijk weer andere nadelen met zich mee kan brengen, maar zo'n slordige zooi als het verhaal van Prometheus zal de veelbelovende nieuwkomer Jack Paglen niet van deel 2 maken. Tenzij Ridley Scott, die een groot man is in Hollywood, zich er weer mee gaat bemoeien, gaat twijfelen en wat andere mannetjes met het script zal laten knoeien. Is dat het geval, dan zullen mijn verwachtingen wat lager zijn en de teleurstelling weer kleiner...

Niet gescript

De Alien is dan ook de ster van de game. De makers zijn duidelijk niet over een nacht ijs gegaan bij het tot leven wekken van het monster der monsters.
Lindop: "De Alien is een jager, ze is op zoek naar je en heeft maar één doel: jou uitschakelen. We wilden haar groot en angstaanjagend maken, maar ook zoekend en speurend. Lenig, snel en dodelijk. Natuurlijk weet iedereen hoe de Alien er uitziet, maar het ging ons om de finesses, de details. Ze is verreweg het meest gedetailleerde object in de complete game."
Het knappe van de Alien in Alien: Isolation is dat het monster niet scripted is. De makers hebben een uitgebreid A.I.-systeem ontworpen waarbij het Buitenaardse Wezen op allerlei verschillende zaken reageert en tegelijkertijd eigen, steeds wisselende routines kan toepassen. Aangezien ik meerdere keren op pijnlijke wijze gestorven ben, kan ik dit beamen, want het is uiterst doeltreffend. Routes uit je hoofd leren, gedragingen timen, scripted gedrag... het is er niet en 't heeft dus geen zin om het te proberen. De situaties zijn steeds weer anders en dat maakt je vijand onvoorspelbaar en vreselijk eng.

"De spanning is zenuwslopender dan bij voortdurende confrontaties met monsters."

weetje • weetje
Fox heeft Creative Assembly het originele artwork van de Alien film uit 1978 verschaft. Diverse platen sieren het kantoor van de spellenmaker en zijn zo vintage cool dat ik me moest inhouden om ze niet van de muren te trekken en mee te nemen.

Uit de kast

Tijdens mijn vluchtroute naar een escape pod verborg ik mij bijvoorbeeld in een kast met een raampje waardoor ik naar buiten kon gluren. Wanneer je dan het enorme beest op een halve meter langs je ziet stampen, slaat je hart over.



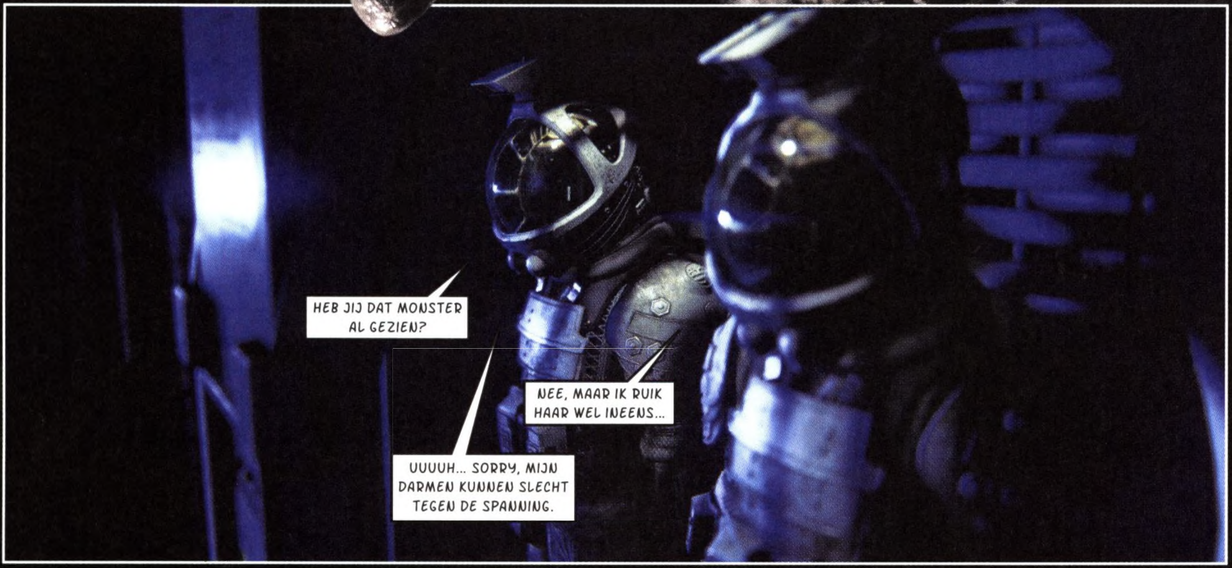
Als Aliens tongzoenen wordt het een bloedbad.

De Xenomorph kan zelfs haar neus tegen de kast aandrukken waarna je automatisch je adem inhoudt en naar achteren leunt, en dat is ook je enige redding. Wanneer ze wegloopt, is het zaak om je snel uit de voeten te maken maar nog steeds is het gevaar niet geweken. Soms keert ze zich direct weer om, de andere keer klimt ze omhoog, en weer een andere keer blijft ze stilstaan, wachtend op wat komen gaat. Het beest is volkomen onberekenbaar!
Nadat ik voor de tiende keer ontdekt werd, met alle lugubere gevolgen van dien, besloot ik de zaken anders aan te pakken en eens goed te luisteren naar de Alien. Het geluid dat ze maakt, verklapt namelijk deels haar gedrag, vertelden de makers mij.
Lindop: “Als je goed naar de Alien luistert, kun je een beetje voorspellen hoe ze gaat reageren. De ademhaling van de Alien vertelt je in wat voor gemoedstoestand ze is. Rustig, oplettend, gealarmeerd, opgefokt, patrouillerend... maar die stances kunnen van het een op het ander moment omslaan, haha.”
De tip helpt... een beetje. Want alsnog leg ik een paar keer op gruwelijke wijze het loodje. De sterfscènes zijn trouwens ook steeds anders. De ene keer hapt het beest je gezicht eraf, de andere keer word je geknakt alsof je een rietje bent en weer een andere keer doorboort ze je in een vingerknip.
Wanneer ik uiteindelijk de veilige ruimte bereik die de radiostem me toeschreeuwde, volgt een scripted deel waarbij het ruimteschip ontploft en ik de ruimte in geslingerd word... waarna het beeld op zwart gaat.



Enger, intenser, heftiger

De eerste speelsessie met Alien: Isolation heeft absoluut indruk op me gemaakt en is enger, intenser en heftiger dan al die Alien-spellen die de afgelopen tien jaar de markt bevuilden. Natuurlijk heb ik slechts een klein deel van de totale game gezien, maar ik heb in die paar uur al meer plezier gehad dan met het complete misbaksel van Gearbox.
Tegelijkertijd blijven er veel vragen. Hoe werkt precies het craft-systeem waarvan ik kleine hints zag (er liggen her en der tools en onderdelen verspreid)? En aangezien exploratie en puzzelen een grote rol gaan spelen, vraag ik me ook af hoe de makers voor genoeg variatie gaan zorgen. Het ‘ga naar B om A te openen maar daarvoor moet je eerst bij C een schakelaar omzetten’... - dat principe kennen we inmiddels wel.
Daarnaast spelen melee wapens wel een rol maar hoe en tegen wie je die moet inzetten, is nog onduidelijk. Met een loden pijp op een Alien slaan, heeft namelijk weinig zin. Mijn inschatting is dat er vroeg of laat wel mariniers op de proppen komen, en dat je die dan mag neerrammen omdat ze te koppig zijn om te snappen dat je weinig uithaalt met proppenschieters tegen een slijmerig, zuurkwijlend monster van 450 kilo.
Ook denk ik dat je ergens tijdens het spel wel een provisorische vlammenwerper in elkaar mag sleutelen, maar toch zal de nadruk nooit op het gebruik van wat voor wapens dan ook komen te liggen.
Al met al blijft er dus nog veel te gissen, maar de eerste ervaring heeft mij aangenaam verrast. Het gaat te ver om nu al te spreken van een rehabilitatie van een van de beste sciencefiction franchises aller tijden, maar de makers en de game liggen op koers... ★




Mooi dat je aan haar nadenkende houding al kan zien dat ze over een goede Alien Intelligence beschikt.



VERWACHTING ***JAN:***
Alien: Isolation grijpt terug naar de eerste Alien film en dat zie je in alle onderdelen van de game terug. Dit kon eindelijk wel eens de game worden die de franchise zo hard verdient.

+ De Sfeer.
+ Dé Alien.
+ Low-fi sci-fi.
- Graphics.

BASICS
FIRST-PERSON SURVIVAL-HORROR / ACTION-ADVENTURE
CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
Q3/ Q4 2014



VAN LAN-PARTY TOT GAMINGFESTIVAL

DREAM

Samen met negenduizend gamers in een muffe hal naar je scherm staren, nippend aan je energydrink of met je bek op je toetsenbord in slaap vallen; het klinkt niet echt als iets wat mensen vrijwillig doen. Tjeerd was op DreamHack in Jonköping en vertelt waarom dit iets is wat je juist wél wil.

DreamHack is met meer dan tienduizend aangesloten computers de grootste LAN-party ter wereld, maar eigenlijk is het meer dan dat. Je kunt het zien als een gamefestival. Zo was Wildstylez dit jaar de openingsact van DreamHack en dat is geen kleine jongen.

Nu klinkt LAN-party heel erg nerdy en net zo uncool als een limonadefeestje met slingers en zelfgeknipte confetti, maar als je tegen je vrienden zegt dat je naar een gamingfestival gaat, zullen ze misschien wat minder bedenkelijk kijken en geïnteresseerd zijn in wat je allemaal over DreamHack te vertellen hebt.

Zweden

DreamHack vindt elk halfjaar plaats in Zweden, het land dat naast IKEA natuurlijk bekend staat om z'n lekkere wijven. 'Ja, kan wel zijn, maar er zijn geen chicks op een LAN-party!', hoor ik je zeggen. Dat klopt. Er zijn inderdaad geen chicks op een LAN-party... maar wel op een gamingfestival! HA! Okay, om nou te beweren dat de helft van de gamers vrouw is, dat gaat inderdaad wat ver, maar ik durf te zeggen dat minstens twintig procent van de bezoekers op Dreamhack tieten heeft.

De Nederlandse Melania Mylioti (22) is een van die chicks. Ze zit in het all-female Counter-Strike team Epsilon eSports en is vanzelfsprekend op DreamHack om te gamen, maar dat niet alleen: "Er is hier superveel te doen, er zijn overal stands en je kunt mensen ontmoeten die je online vaak spreekt. Je kúnt je hier gewoon niet vervelen!"

Grote prijzenpot

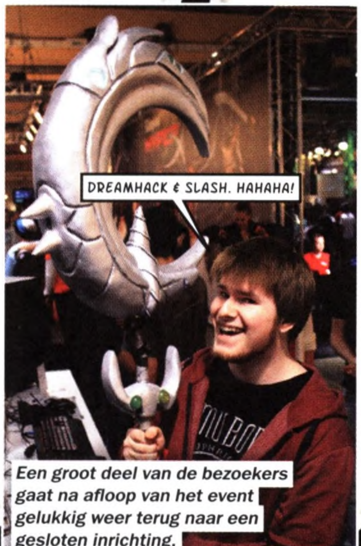
Melania komt natuurlijk naar DreamHack voor het CS: Global Offensive toernooi, waar ze helaas in de beginfase al werd uitgeschakeld. "Omdat ze hier de grootste prijzenpot ooit hebben ($250.000,-), komen er vanuit de hele wereld teams ingevlogen om hier mee te doen."

Dat geldt niet alleen voor Counter-Strike, want ook de prijzenpotten voor de competities van StarCraft II ($80.000,-), DotA 2 ($50.000,-) en League of Legends ($30.000,-) zijn niet misselijk.

Volgens Melania groeit eSports dan ook hard: "Professioneel gamen wordt steeds interessanter voor jongeren, en de grote bedragen die er tegenwoordig in de competities zijn te winnen, spelen daarbij een belangrijke rol. Hierdoor wordt eSports steeds meer een sport dan een hobby."

Groter draagvlak

Volgens onze Counter-Strike chick komen die grotere prijzenpotten door de toenemende belangstelling van de community, want het aantal mensen



Een groot deel van de bezoekers gaat na afloop van het event gelukkig weer terug naar een gesloten inrichting.



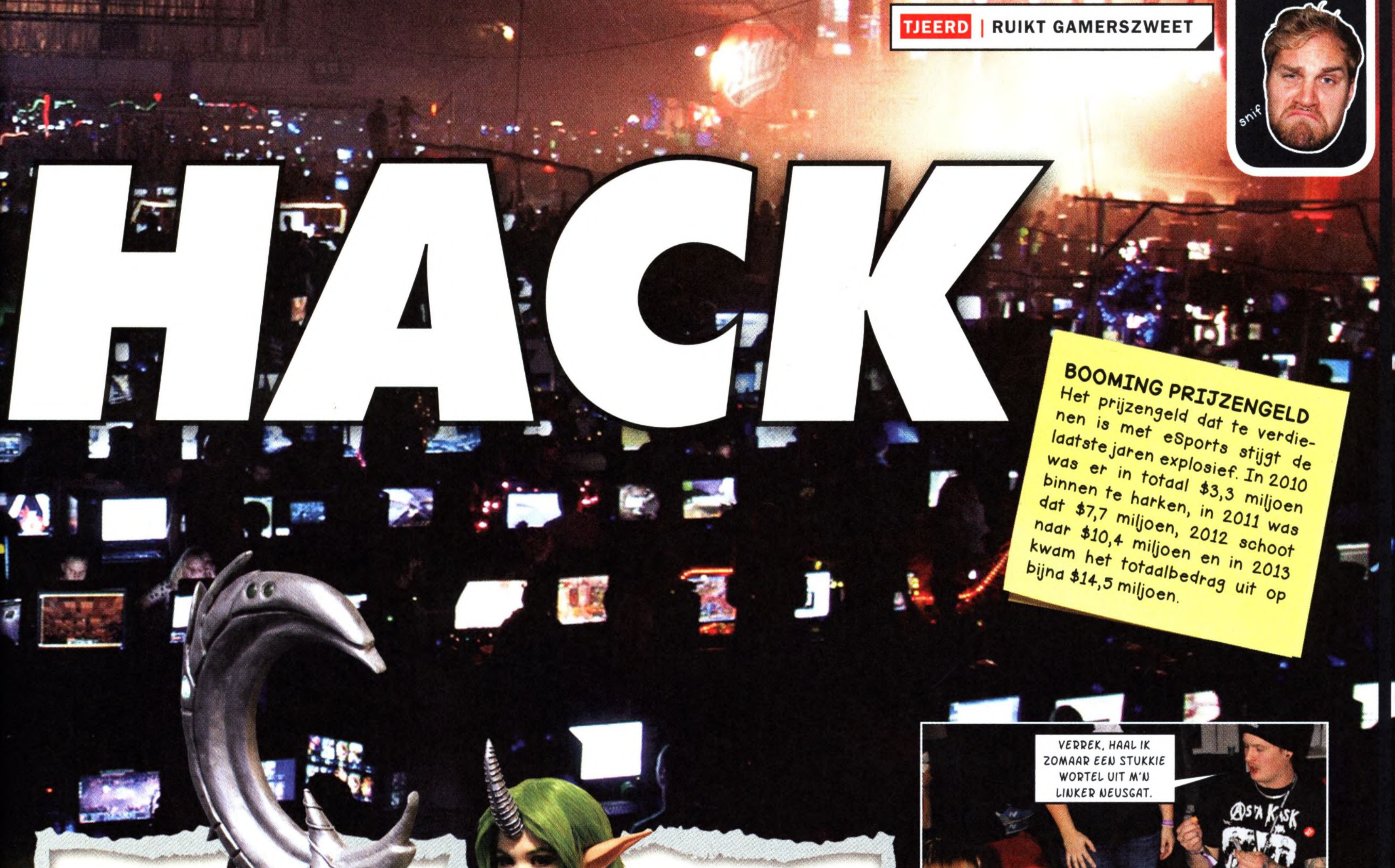
Twintig procent van de bezoekers had tieten, volgens Tjeerd. Maar zo te zien was dus meer dan twintig procent vrouw...

COMMUNITY PRIJZENPOT

Dit jaar is het prijzengeld van het Counter-Strike: Global Offensive toernooi mede mogelijk gemaakt door de community. Die kon namelijk in-game à $2,50 skins voor wapens kopen, waarvan de opbrengst deels naar de prijzenpot op DreamHack ging. Dat was zo'n waanzinnig succes dat er in een paar maanden tijd 250.000 dollar voor DreamHack beschikbaar was. Valve is van plan om gedurende het hele jaar op deze manier toernooien te laten 'sponsoren' door de community, zodat de CS scene weer springlevend wordt. Heel vet idee, en misschien wel het begin van een nieuw tijdperk voor eSports.



Melania komt met Epsilon eSports van 16 tot 20 april weer in actie bij de Copenhagen Games in Denemarken. Volg haar op twitter (@MelaniaMylioti) en kijk hoe ze het doet!



HACK

BOOMING PRIJZENGELD
Het prijzengeld dat te verdienen is met eSports stijgt de laatste jaren explosief. In 2010 was er in totaal $3,3 miljoen binnen te harken, in 2011 was dat $7,7 miljoen, 2012 schoot naar $10,4 miljoen en in 2013 kwam het totaalbedrag uit op bijna $14,5 miljoen.



dat wil kijken naar gamers groeit enorm. “Er worden steeds meer views gegenereerd, mensen vinden het leuk om te kijken naar evenementen of individuele spelers. Dat stimuleert de eSports, want bedrijven zijn natuurlijk geïnteresseerd in bereik.”
En met dat bereik zit het wel goed. De MLG (Major League Gaming) trok bijvoorbeeld in 2012 11,7 miljoen unieke kijkers, dat is een stijging van 334% ten opzichte van 2011 en de verwachting is dat 2013 opnieuw records gaat breken.
Het zorgt er in ieder geval voor dat de sponsors steeds makkelijker te vinden zijn, ook voor Melania: “Wij betalen niets als we op reis gaan; onze sponsors financieren de gehele trip, en wij kunnen ons concentreren op het maken van headshots.”

eSports aside

De toenemende populariteit merk je bijvoorbeeld doordat de grote bioscoopzalen regelmatig nokkievol zitten om eSports te kijken. Het kijken naar eSports-competities is dan ook een van de grote trekpleisters op DreamHack. Zelf werd ik bijvoorbeeld erg enthousiast van League of Legends, waar het Nederlandse team LowLand Lions de halve finale bereikte.
Maar naast eSports is het gewoon tof om rond te lopen op DreamHack. Je kunt rondneuzen bij stands van bijvoorbeeld Logitech en Intel om alle nieuwste snufjes te bekijken of gewoon al die dwazen checken die er rondlopen. Alleen, na twee volle dagen begint het toch te kriebelen dat je je eigen PC niet bij je hebt om lekker te gamen met je vrienden of clanmates. Want dat is en blijft de grootste kracht van dit evenement: je kunt lekker doen wat je zelf wil; geen gezeik van ouders, vriend of vriendin dat je te lang zit te gamen, dat je nou eindelijk naar bed moet komen of dat het eten klaar is. Nee, je kunt je lekker concentreren op gamen, ouwehoeren en doen waar the fuck je maar zin in hebt.

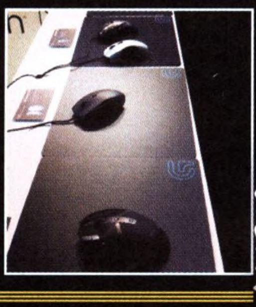

Een dikke tien voor deze elf.

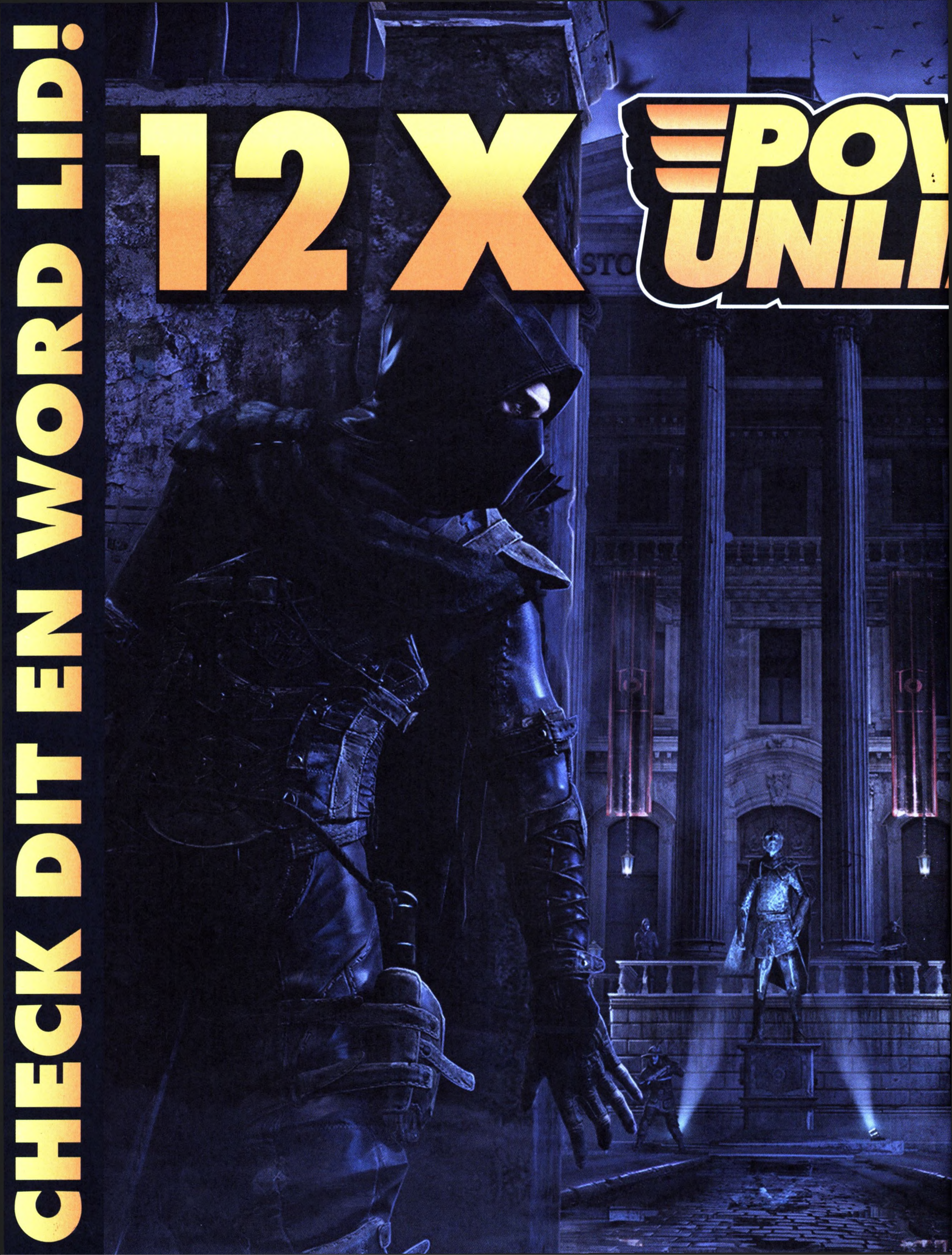
“Gamen, ouwehoeren en doen waar the fuck je maar zin in hebt.”

Waarom hebben we zo’n dergelijk groot evenement dan niet in Nederland? In Nederland is de scene wat kleiner en zijn de onderdelen waar DreamHack uit bestaat, gescheiden. Melania: “Je hebt evenementen met stands en booths, zoals Firstlook, LAN-events waar je voor de fun kunt gamen en waar wel competities zijn, maar het prijzengeld niet aantrekkelijk is, en je hebt LANs die wat competitiever ingericht zijn met alleen toernooien en/of kwalificatieronden voor een groter evenement. De kracht van DreamHack is dat het al die onderdelen samenvoegt.” ✖

BEDRIJVEN OMARMEN DREAMHACK

Hard- en softwarepartijen weten inmiddels dat op DreamHack een belangrijke doelgroep rondloopt, en het event bestaat tegenwoordig dan ook mede uit booths en stands van bedrijven als Intel en Logitech. Daar kun je gamen op de vetste en nieuwste hardware, je krijgt goodies mee en je kunt de nieuwste muizen, toetsenborden, headsets en nog veel meer uittesten. Daarnaast worden veel teams gesponsord door deze bedrijven, en het is goed om te zien dat dergelijke multinationals een bijdrage leveren aan de scene en eSports. Ben je benieuwd hoe het er allemaal uitziet? Op PU.nl geef ik een tour van het hele event. Check www.pu.nl/dreamhack!




CHECK DIT EN WORD LID!
12 X

REVIEWBLAD

TOPSCORE

OCEANHORN: MONSTER OF UNCHARTED SEAS
(PAG. 056)





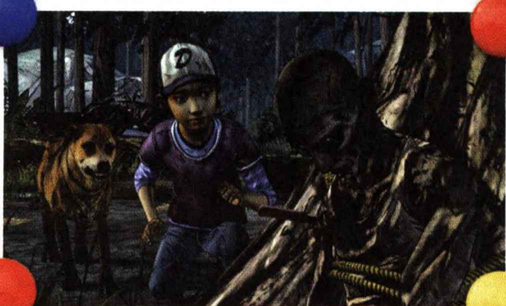
PUZZELEN IN PARIJS

BROKEN SWORD: THE SERPENT'S CURSE
(PAG. 046)

LOSGAAN IN LOS SANTOS

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS
(PAG. 049)





OVERLEVEN IN EEN VERDOEMDE WERELD

THE WALKING DEAD: SEASON 2 EPISODE 1
(PAG. 060)

Mijn 5 centen - Zo'n jaarwisseling zet altijd aan tot terug- en vooruitblikken. En omdat ik meer een man van het half lege dan het half volle glas ben, levert dat meestal slechts neerslachtige gevoelens op, plus een vertwijfelde hoop dat het straks allemaal beter wordt.
Als het gaat om 2013 ben ik met mijn half lege glas echter spot on. Al die vermoeiende optimisten met hun 'hé, we hebben toch echt wel een aantal goede games gehad dit jaar' kunnen gewoon niet verbloemen dat in 2013 middelmaat koning was. En dan praten ze die middelmaat ook nog min of meer goed met het argument dat dit nu eenmaal altijd gebeurt in een overgangsjaar van current- naar next-gen.
Die vaststelling klopt op zich, maar ik zie door mijn half lege glazen bol ook veel onkunde (online fuck ups), gestresste publishers die games op de markt gooien die niet af zijn, onderbemande studio's, te dure projecten en vooral veel wanhoop. De industrie moet zichzelf weer opnieuw uitvinden met nieuwe next-gen gameplay, nieuwe content waarvoor we willen betalen en nieuwe manieren om games te verkopen, maar weet duidelijk nog niet hoe.
Toch heb ik hoop voor 2014. Ik zie met The Division, Titanfall en Destiny eindelijk echte next- gen games aankomen. Ik zie het commerciële succes van Steam en de aantrekkingskracht van PS+. Ik zie dat het succes van indies, publishers aan het denken heeft gezet. En dus kan 2014, althans de tweede helft van dat jaar, best eens mooi worden.
Wie weet dat mijn glas in januari 2015 dan eens een keer maar voor een kwart leeg is bij mijn terugblik. - JJ



* BROKEN SWORD: THE SERPENT'S CURSE - EPISODE ONE
* CUT THE ROPE 2
* GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS
* ASSASSIN'S CREED: PIRATES
* MARIO PARTY: ISLAND TOUR
* OCEANHORN: MONSTER OF UNCHARTED SEAS
* THE WALKING DEAD: SEASON 2 EPISODE 1 - ALL THAT REMAINS
* WAR THUNDER
* PEGGLE 2
* SENSEI WARS

OOK GESPEELD

* THE LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA
* MAX: THE CURSE OF BROTHERHOOD
* ANGRY BIRDS GO!
* DOKI-DOKI UNIVERSE
* TOTAL WAR: ROME II - CAESAR IN GAUL
* THE ROOM TWO
* PIKMIN 3 - MAP PACK 3
* SCRIBBLENAUTS UNLIMITED

BROKEN SWORD
THE SERPENT'S CURSE
EPISODE ONE



REVIEW

iOS ANDROID PS VITA MAC PC

Een mysterieus schilderij, een moord in Parijs, een Franse schone en een frauduleuze verzekeringszaak... alle ingrediënten voor een spannend avontuur zijn aanwezig in de nieuwe Broken Sword. Je... moet... er... alleen... wel... de... tijd... voor... nemen...



Terwijl tegenwoordig in de meeste actiegames drie helikopters per kwartier naar beneden donderen, wolkenkrabbers omkieperen en beeldvullende explosies elkaar sneller opvolgen dan het hartritme van een festivalbezoeker met twintig XTC pillen achter z'n kiezen, voelt de gameplay van Broken Sword: The Serpen't Curse - Episode One bijna bejaard.

weetje • weetje
The Serpent's Curse komt in twee delen. Ook deel twee zou inmiddels beschikbaar moeten zijn.

Het werk van de duivel
De hoogtijdagen van het point-and-click adventure liggen al heel lang achter ons, maar toch kan het genre nog steeds op een trouwe schare fans rekenen. Ook ik ben een liefhebber, maar het extreem lage speltempo van de nieuwe Broken Sword vraagt wel effe een omschakeling. Je moet echt heel veel tijd nemen om gesprekken aan te knopen. Heel veel gesprekken. Heel erg veel gesprekken.
George Stobbart en Nico Collard, sinds jaar en dag hoofdrolspelers van de serie en soort van vriend en vriendinnetje, ontmoeten elkaar in een galerie in Parijs waar een expositie plaatsvindt. De galerie wordt overvallen door een pizzabezorger met een zwarte helm op. Zijn buit bestaat uit een mysterieus schilderij dat volgens een toevallig aanwezige priester 'het werk van de Duivel zelf' wordt genoemd. De galeriehouder bekoopt het met zijn leven.
Wat volgt is een spannend avontuur dat echter heel traag op gang komt. Toch zorgen muziek, fraaie handgetekende graphics en een kleurrijke cast voor een fijne sfeer, al kunnen ook die niet verbloemen dat je af en toe zou willen dat de game wat meer peper in zijn reet had gekregen. De manier waarop personages voortbewegen is traag, de animaties zijn klungelig en zelfs het slepen en pakken van voorwerpen had een stuk sneller gekund.
Je moet dus wel heel erg in de Bob Marley chill-modus zitten, wil je je niet storen aan het (s)lome tempo van deze game.



Terug in de tijd
Dat gezegd hebbende, is deze game absoluut een cadeautje voor de hondstrouwe liefhebbers van het nog steeds ademhalende point-and-click adventure; een genre dat grotendeels mijn jeugd heeft bepaald met series als Monkey Island, Leisure Suit Larry, Space Quest, Maniac Mansion en ga zo maar door.
Omdat de laatste 3D iteratie van Broken Sword (Angel of Death) niet bij iedereen in goede aarde viel, zijn de makers



BROKEN AGE

Net als Serpent's Curse vroeg Tim Schafer van Double Fine om 400.000 dollar op Kickstarter waarmee hij een nieuw point and click adventure wilde maken. Dat Schafer een potje kan breken bij gamers werd al snel duidelijk; zijn Kickstarter project - met als werknaam Double Fine Adventure - vergaarde meer dan 3,3 miljoen dollar! Het werd daarmee een van de meest succesvolle Kickstarter-campagnes ooit. De game heet inmiddels Broken Age en vertelt het verhaal van een jongen en een meisje in parallelle werelden; één fantasy en één sciencefiction. Het meisje moet opgeofferd worden aan een groot monster om haar dorp te redden, de jongen zit ondertussen gevangen in een ruimteschip, waar hij aangestuurd wordt door de boordcomputer.

Hoe beide verhalen samenkomen, is nog onduidelijk maar Schafer heeft zijn Grim Fandango-streken duidelijk nog niet verloren. Net als Broken Sword komt de game in twee delen. Act I is inmiddels beschikbaar voor PC en Mac, Act II verschijnt in april/mei.





toch weer teruggekeerd naar de look & feel van de eerste twee delen. Dat betekent in de praktijk: langdurig converseren met personages om zo achter hints te komen die je dan weer kunt gebruiken om verder te komen in de volgende conversatie. Daarnaast verzamel je voorwerpen die je weer met andere voorwerpen kunt combineren om bijvoorbeeld een geheime la in een bureau te openen of een pistool in een luchtschacht te vinden. Ook typisch adventure: heen en weer reizen tussen verschillende locaties omdat je met nieuwe info en items nu opeens wél die deur kunt openen of die persoon kan overtuigen.

Hint, hint

Een probleem van The Serpent's Curse is de uitdaging, of beter gezegd, het gebrek eraan. De puzzels en scènes zijn vermakelijk, maar echt vastzitten zul je nooit. De clues liggen redelijk voor de hand en als je maar lang genoeg doorpraat met de personages kom je altijd tot de juiste conclusies. Het feit dat er iets in de omgeving overduidelijk blinkt of het overdreven nadrukkelijk noemen van een jaartal, geeft aan dat Revolution Software graag wil voorkomen dat gamers vast komen te zitten.

> **"Je laten glimlachen terwijl je oude tijden herleeft... soms is dat gewoon genoeg."**

Mocht je tóch niet verder komen, dan biedt het spel ook nog eens een HINT-systeem dat uiteindelijk de oplossing gewoon weggeeft. Ik weet het, je HOEFT die hint-knop niet in te drukken, maar je gaat het toch doen. Beter was er een soort muntjesverdiensysteem geweest, zoals Professor Layton kent.

Poetin

Toch heb ik zeer genoten van dit eerste deel van The Serpent's Curse en dat komt vooral door de cast en de grappige situaties.

Het komt er veelal op neer dat George zijn conversatiegenoten chanteert of om de tuin leidt om verder te komen. Ook het wisselend spelen met George en Nico is leuk gedaan.

Hilarisch is de schimmige, Russische miljonair Medovsky die één op één gemodelleerd is naar Vladimir Poetin. De man is een kunstverzamelaar en heeft in zijn kantoor onder meer een foto van hem en kolonel Gaddafi hangen. Hij claimt de eigenaar te zijn van het gestolen schilderij maar tegelijkertijd is het zijn bedrijf geweest dat het alarmsysteem van de kunstgalerie in Parijs installeerde. Een en een is twee, nietwaar? Of zit er toch meer achter?

Ook leuk: de terugkeer van enkele personages die in eerdere Broken Sword games opdoken. Het levert meerdere situaties op (George die naakt moet poseren en tegelijkertijd de stroom moet zien te saboteren) die je zullen doen grijnzen.

weetje • weetje

In 2009 verscheen Beneath a Steel Sky - Remastered voor iOS, de opgepoetste versie van Revolution Software's andere klassieker. Er zou een sequel komen op Beneath a Steel Sky als The Serpent's Curse 1 miljoen dollar op zou brengen op Kickstarter. Helaas bleef de teller steken op $771,560. Toch blijf ik hoop houden.

En dat is in een notendop wat deze game doet: je laten glimlachen terwijl je oude tijden herleeft... soms is dat gewoon genoeg. ✪



SCORE 75

The Serpent's Curse doet vooral wat de fans willen en levert een degelijk, sfeervol maar tegelijkertijd tikje gedateerd avontuur af... waarvan ik absoluut wil weten hoe het verder gaat.

JAN



In twee zondagavonden, met een goed glas wijn erbij, op je dooie gemakje, heb je het eerste deel van dit tweeluik uitgespeeld.

5 UREN

12

BASICS

POINT AND CLICK ADVENTURE
REVOLUTION SOFTWARE
1 SPELER
OUT NOW

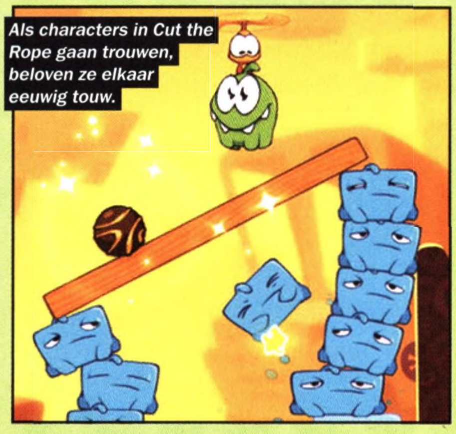
CUT THE ROPE 2



Jurjens liefdesaffaire met Cut The Rope2 was kort maar heftig. Hij vond het spel achtereenvolgens sympathiek, onmiddellijk bevredigend en verkwikkend, maar later ook een tikje vals, en uiteindelijk toch wat ónbevredigend. Om het allemaal een beetje te verwerken, deelt hij zijn emoties met jullie.



De beste spelers zijn niet alleen goed in touwtjes doorsnijden, maar ook in knopen doorhakken...



Als characters in Cut the Rope gaan trouwen, beloven ze elkaar eeuwig touw.

Voor 89 cent haal ik Cut the Rope 2 in huis. 89 cent! Mijn sympathie is meteen gewekt; goedkoper kan het moeilijk worden. En voor dat luttele bedrag krijg ik dan ook écht een AAA-ervaring. Tenminste, op een mobieltje kan ik me eigenlijk niks beters wensen.

Zie hem zitten, die Om Nom, met z'n geweldige manieren om blijdschap, verwachting en teleurstelling uit te drukken. Toch wel een van de leukste spelmascottes die we de afgelopen tien jaar erbij hebben gekregen. Het beginfilmpje is geinig. De presentatie gelikt. Ik snij met mijn magische vinger de eerste draadjes door en ben blij.



Onmiddellijk bevredigend

Geen spel werkt zo onmiddellijk als Cut the Rope. Er zit geen controller, knoppencombinatie, camera of uitleg tussen mijn lijf en wat er in beeld gebeurt. Ik trek mijn vinger over een draadje om het door te snijden. Tik tegen een ballon om 'm te laten knappen. Of tegen een magneet om hem te activeren.

> **"Ik ben niet te houden: ik speel de game in één ruk van drie uur uit."**

De intuïtief voorspelbare fysica doet de rest.

Dingen vallen, rollen, kiepen om. Als ik een beetje ga kutten, zijn de resultaten grappig. Als ik doordacht en doelgericht te werk ga, geeft het een fijn gevoel van voldoening om het snoepje via de drie sterren bij het beestje te krijgen. Als ik een ster heb gemist, geef ik een tik tegen het omdraaipijltje om het level te resetten. En dan mag ik het onmiddellijk opnieuw proberen.

Verkwikkend

De meeste van de honderd levels haal ik in één of twee minuten. Soms moet ik wat langer puzzelen, maar in hooguit tien minuten heb ik de lastigste puzzels wel uitgevogeld. Het spel lijkt wel érg sterk op de voorganger.

De belangrijkste vernieuwing zit 'm in de vriendjes die ik met een vingertik speciale dingen kan laten doen. Het leukste beestje is de blauwe variant die elke keer dat ik erop tik zichzelf dupliceert, en daarbij heel droog 'bom' zegt. Geweldig om het scherm zo 'bom, bom, bom, bom, bom' met van die beestjes te vullen. Of om op die manier dingen (inclusief Om Nom) omhoog of opzij te duwen in omgevingen die iets dynamischer zijn dan in de voorganger. Met dat soort verkwikkende gameplay ben ik niet te houden: ik speel de game in één ruk van drie uur uit.

Tikje vals

Heb ik de game na drie uur écht uitgespeeld? Nou, niet helemaal. In elk van de vijf werelden bevinden zich naast de twintig gewone levels namelijk ook nog vier bonuslevels. Ik heb klavertjes nodig om toegang tot die levels te kopen. Die klavertjes zitten op zulke gekke plekken in de levels verstopt, dat het me soms onmogelijk lijkt ze te pakken. En dat klopt: ik moet power-uppakketten kopen (€ 3,99 - € 44,99!!) om erbij te kunnen. Wat ook kan: die bundeltjes met elk vier levels kopen voor 99 cent per bundel. Sorry hoor, maar daar heb ik effe geen zin in. Het voelt een tikje vals.

Ónbevredigend

Na het voltooien van de honderd 'gewone' levels, staat de teller op 300/360 sterren. Er volgt geen eindbeeld of indicatie dat ik iets heb gehaald of bereikt. Als ik na wereld vijf naar rechts scroll, staat er: 'Er komen binnenkort nieuwe levels aan!' Dat is leuk natuurlijk, en voor die 89 cent heb ik al genoeg plezier gehad. Toch had ik liever een situatie met 300/300 sterren, een eindbeeld en 'bedankt voor het spelen' gehad. Daar had ik wel vijf euro voor willen betalen. Dat is het spel 'zoals het is', zonder al die domme microtransacties, zeker waard. Hopelijk is mijn wrange gevoel over het onbevredigende einde een beetje weggeëbd als die nieuwe gratis levels zijn gearriveerd.

weetje • weetje

Cut the Rope 2 is het eerste spel dat de Russische ontwikkelaar ZeptoLab zelf uitbrengt, dus zonder tussenkomst van uitgever Chillingo.



Ik ben zelf ook wel eens aan Cut the Rope begonnen, maar kon er al snel geen touw meer aan vastknopen.

SCORE 81

Voor 89 cent krijg je drie uur geweldig puzzelplezier. Wel jammer dat zo'n sympathiek, onmiddellijk bevredigend en verkwikkend spel zijn glanzende aureool schaadt met van die domme microtransacties.

JURJEN



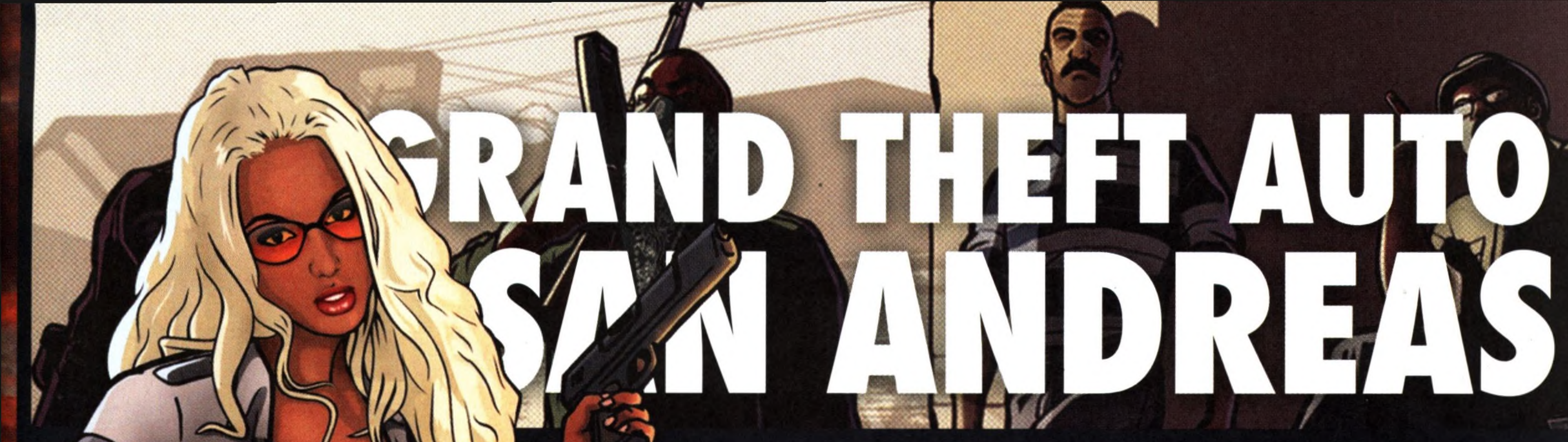
De honderd 'gewone' levels zijn na drie uur voltooid, daarna is het wachten op nieuwe levels.

3 UREN

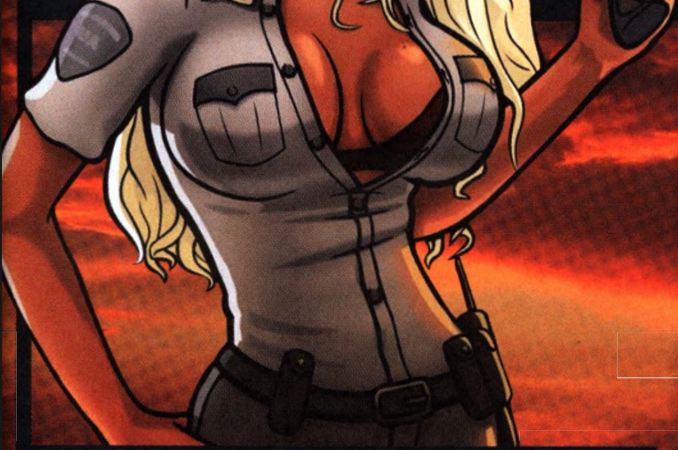
3

BASICS

PUZZEL
ZEPTOLAB / ZEPTOLAB UK
1 SPELER
OUT NOW



GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS



GTA: San Andreas is een klassieker. En zoals dat tegenwoordig met klassiekers gaat, is een remake onvermijdelijk. Klassiek gevalletje 'luie cash-in', of heeft deze iOS-/Android-port toch meer - klassieke - noten op zijn zang? Voor Graddus in ieder geval de perfecte kans om zijn nieuwe smartphone te ontmaagden...



'Here we go again', roept Carl 'CJ' Johnson ongeveer tien jaar nadat ik hem voor het laatst onder de knoppen had. Yep, direct is duidelijk dat de donkere dude nog niks aan coolness heeft ingeboet. En als ik effe later mijn homies Big Smoke en Ryder een Grove Street-boks geef, biggelt er zelfs een nostalgisch traantje over mijn wang. Tja, wie zegt er nou nee tegen de kans de op één na beste GTA ooit opnieuw te spelen?



Stomdronken

Toch zijn er ook dingen veranderd. De graphics, bijvoorbeeld. Ik heb de PlayStation 2-versie van San Andreas er nog even bij gepakt, en bij deze is het officieel: mobieltjes en tablets zijn anno 2014 krachtiger dan Sony's powerhouse van weleer! Alles oogt haarscherp. Keerzijde is dat textures van dichtbij in pixelbrei veranderen, en dat het groezelige, stoffige karakter van Los Santos minder uit de verf komt. Het is wel héél clean allemaal.

Wat eveneens wennen is, is de besturing. Want hoeveel control-tweaks, -assists, -sliders en auto-aim Rockstar ook in deze port heeft gestoken, aan alles merk je dat het niet voor touchscreen ontworpen is. Neem de crossfiets. Iedereen die ooit stomdronken naar huis is gezigzagd na een nachtje doorhalen, weet wat je kan verwachten. Tip: rij geen agenten van de sokken!

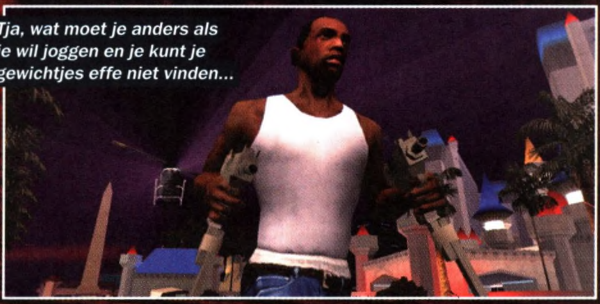
weetje • weetje

Beter speel je in de trein of bus met oordopjes in. Of wil je echt dat andere passagiers van elke 'fuck', 'bitch' en 'nigga' kunnen meegenieten?

"Zelfs voor de grootste bijstandtrekker een goede deal."

Grove Street 4 Life

Echter, na een paar uur doorbijten ben ik wel gewend aan CJ's soms clowneske escapades. Wat overblijft, is een gigantisch avontuur, dat op sommige punten zelfs het almachtige GTA V aftroeft. Puur op het gebied van humor, mogelijkheden en schaal is er namelijk nog altijd geen sandbox-spel beter dan San Andreas - ook zonder nostalgische roze bril.



Tja, wat moet je anders als je wil joggen en je kunt je gewichtjes effe niet vinden...

Ga maar na: in welke game kun je als door Cluckin' Bell-burgers opgeblazen obesitaspatiënt met een jetpack voor de deur van het casino landen, om vervolgens je hele vermogen op zwart te zetten? Precies. Grove Street 4 Life! ✪

IS SAN ANDREAS IETS VOOR JOU?

Is deze mobiele port van GTA: San Andreas jouw ding? Vier of vijf keer 'jazeker' als antwoord? Get die game, baklap!

1. Ik zit dagelijks minstens een uur in het OV.
2. In bed of tijdens lange toiletbezoeken game ik graag.
3. Ik heb het geduld van een engel.
4. Na Angry Birds en Candy Crush Saga wil ik ook wel eens een échte smartphone-game spelen.
5. Drie steden is veel vetter dan drie characters.

SCORE 80

Voor nog geen zes euro hengel je de op één na beste GTA ooit binnen. En ondanks het feit dat de controls soms aanvoelen alsof je met een vrachtwagen door een Gymkhana-parkoers rijdt, is dat zelfs voor de grootste bijstandtrekker een goede deal.

GRADDUS

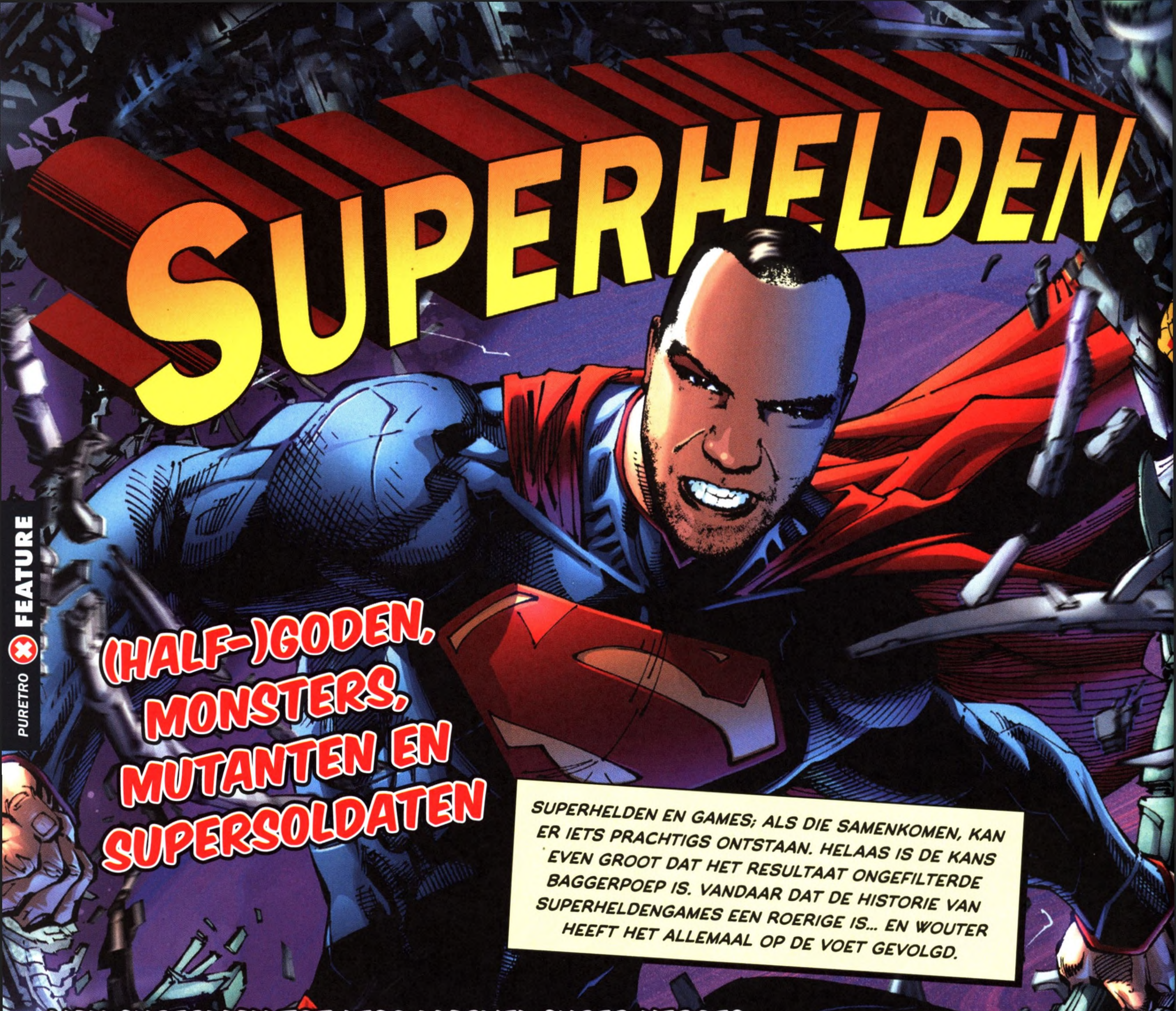


Haal die OV-jaarkaart maar tevoorschijn. GTA: San Andreas biedt genoeg vertier voor minstens tien keer Maastricht - Groningen!

40 UREN

18

BASICS
SANDBOX-GAME
ROCKSTAR NORTH / ROCKSTAR GAMES
1 SPELER
OUT NOW

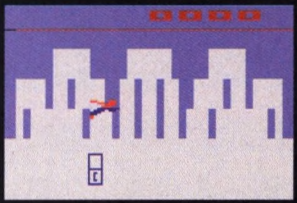


SUPERHELDEN

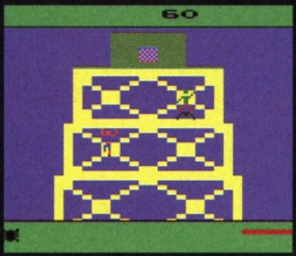
(HALF-)GODEN, MONSTERS, MUTANTEN EN SUPERSOLDATEN

SUPERHELDEN EN GAMES; ALS DIE SAMENKOMEN, KAN ER IETS PRACHTIGS ONTSTAAN. HELAAS IS DE KANS EVEN GROOT DAT HET RESULTAAT ONGEFILTERDE BAGGERPOEP IS. VANDAAR DAT DE HISTORIE VAN SUPERHELDENGAMES EEN ROERIGE IS... EN WOUTER HEEFT HET ALLEMAAL OP DE VOET GEVOLGD.

VAN SUPERMAN TOT LEGO MARVEL SUPER HEROES



SUPERMAN (1978)
DE GAME E.T. WORDT VEELAL GEZIEN ALS DE EERSTE GAME IN DE GESCHIEDENIS DIE INCASHTE OP EEN GELIJKNAMIGE FILM, MAAR SUPERMAN WAS ER TOCH ECHT EEN GOEDE DRIE JAAR EERDER. DAARNAAST INTRODUCEERDE HET DE PAUSE-FUNCTIE, WAARDOOR HET ONDANKS Z'N GAMEBREAKING BUGS EN COMPLETE GEBREK AAN FUN, TOCH EEN MIJLPAAL GENOEMD MAG WORDEN!



SPIDER-MAN (1982)
DE ATARI 2600 WAS DE EERSTE SPELCOMPUTER WAAROP JE KON WEBSLINGEREN. EN ZOALS WE ALLEMAAL WETEN: ZEKER NIET DE LAATSTE! IN DIT PIXELFEEST MOEST JE IETS WAT LIJKT OP EEN WOLKENKRABBER BEKLIMMEN MET BEHULP VAN JE WEBSCHIETERS, OM AAN DE TOP DE GREEN GOBLIN TE 'BEVECHTEN'. HET GRENSDE AAN FUN!



CAPTAIN AMERICA IN: THE DOOM TUBE OF DR. MEGALOMANN (1987)
CAP MAAKTE ZIJN COMPUTERGAME-DEBUUT IN DEZE COMMODORE 64/AMSTRAD CPC-TITEL, GEBASEERD OP DE GELIJKNAMIGE COMIC-REEKS. HET AMERIKAANS GEVLAGDE MANNETJE GEBRUIKTE HIERIN Z'N SCHILD OM VIJANDEN KAPOT TE GOOIEN EN UITEINDELIJK DE LANCERING VAN EEN RAKET MET EEN DODELIJK VIRUS TE VOORKOMEN. TIJDSLIMIET VOOR DE HELE GAME? EEN UUR!!!



THE AMAZING SPIDER-MAN (1990)
IN DEZE AKELIG TRICKY 2D PLATFORMER MOEST JE SPIDER-MANS MUURKLEEF- EN WEBSCHIET-POWERS GEBRUIKEN OM DOOR RARE, DOOLHOF-ACHTIGE LEVELS TE MANOEUVREREN, WAARNA JE UITEINDELIJK MARY-JANE UIT MYSTERIO'S KLAUWEN DIENDE TE BEVRIJDEN. MEEST OPVALLENDE WAS DE HEALTH-METER: EEN BEELTENIS VAN SPIDEY DIE BIJ ELKE HIT STEEDS VERDER IN EEN SKELETJE VERANDERDE. DAFUQ!?



X-MEN (1992)
DE REVIVAL VAN DE COMICS DANKZIJ DE X-MEN WERD GEVIERD MET EEN SIDE-SCROLLING BEAT 'EM UP. EEN ZEER VERMAKELIJKE WELTEVERSTAAN! JE KOOS JE VECHTER UIT HET MARKANTE GEZELSCHAP VAN ONDER ANDERE DAZZLER, NIGHT CRAWLER EN COLOSSUS, WAARNA JE EEN HEERLIJK POTJE MOCHT RAMMEN OP SENTINELS, JUGGERNAUT, THE BLOB EN UITEINDELIJK NATUURLIJK MAGNETO.



WOUTER | VINDT HELDEN SUPER

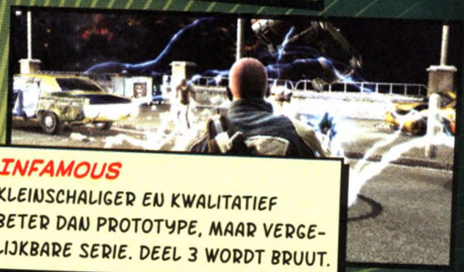


ORIGINELE SUPERHERO GAMES

HET IS NIET ALLES DC, IMAGE EN MARVEL WAT ER SCHIJNT ONDER DE SUPERHELDENZON. CHECK DEZE GAMES DIE HUN OORSPRONG NIÉT IN EEN COMIC VINDEN.



PROTOTYPE
BLOEDERIG FREE-ROAMING PLEZIER, DANKZIJ HAAST GODDELIJK GESTOORDE POWERS.



INFAMOUS
KLEINSCHALIGER EN KWALITATIEF BETER DAN PROTOTYPE, MAAR VERGELIJKBARE SERIE. DEEL 3 WORDT BRUUT.



FREEDOM FORCE
HUMORISTISCHE SUPERHELDEN SPOOF. SIDE-PROJECTJE VAN DE MAKERS VAN BIOSHOCK.



THE WONDERFUL 101
ERG JAPANS, MAAR VOLGENS SAMUEL EN NOG DRIE ANDERE MENSEN OOK ERG LEUK.



CITY OF HEROES
MMO WAARIN JE JE EIGEN SUPERHELD KUNT MAKEN. NIET MEER ONDER ONS...



BOOGERMAN
DIT KRIJG JE ALS JE SUPERHELDEN NIET SERIEUS NEEMT. -_-

WE SCHRIJVEN HET JAAR 1933. DE POPCULTUUR WORDT GEDOMINEERD DOOR HELDEN ALS AAP/MAN TARZAN, DOC SAVAGE (DE VOORLOPER VAN INDIANA JONES) EN DETECTIVE DICK TRACY. INTERESSANTE PERSONAGES, MAAR ALTIJD REDELIJK IN DE WERKELIJKHEID GENESTELD, MET WEINIG TOT GEEN BUITENAARDSE, BOVENNATUURLIJKE OF -MENSELIJKE ELEMENTEN ERAAN TOEGEVOEGD.
MAAR TOEN KREGEN TWEE MIDDELBARE SCHOLIEREN IN CLEVELAND EEN ERNSTIGE AANVAL VAN INSPIRATIE, EN SCHREVEN EEN KORT VERHAAL OVER EEN KALE, TELEPATHISCH BEGAAFDE SCHURK DIE PLANNEN SMEEDDE OM DE WERELD TE VEROVEREN. HET VERHAAL WERD THE REIGN OF THE SUPER-MAN GENOEMD EN DIENS NALATENSCHAP ZOU DE WERELD VOORGOED VERANDEREN...

ORIGIN STORY

DE HOOFDFIGUUR UIT HET KORTE VERHAAL LIJKT WEINIG OP DE MAN OF STEEL WAAR Z'N SCHEPPERS JERRY SIEGEL EN JOE SHUSTER HEM IN VERANDERDEN. WANT NIET VOOR NIETS WAREN HELDEN POPULAIR TIJDENS DE JAREN '30; HET WAREN PER SLOT VAN REKENING ZWARE TIJDEN, GETEISTERD DOOR EEN GEBREK AAN BANEN EN GELD VANWEGE DE BEURSCRASH IN '29, WAARDOOR DE EVIL PLANNEN VAN EEN DUDE GENAAMD ADOLF LANGZAMERHAND VORM BEGONNEN TE KRIJGEN.
NEE, DE MENSHEID HAD HOOP NODIG! DE WERELD KON WEL WAT GOEDHEID GEBRUIKEN! DUS TOEN HET CHARACTER IN 1938 UITEINDELIJK GEPUBLICEERD WERD IN ACTION COMICS NR. 1, WAS SUPER-MAN VERANDERD IN SUPERMAN: EEN KOENE, KNAPPE MAN VAN STAAL. HIJ WAS GEBOREN OP EEN PLANEET GENAAMD KRYPTON, (TOEN NOG) OPGEGROEID IN EEN WEESHUIS OP AARDE, KON TIENTALLEN METERS VER SPRINGEN (NOG NIET VLIEGEN) EN WAS ZO SNEL ALS EEN TREIN (WAARSCHIJNLIJK OOK ZO STERK).
GEHULD IN EEN PAK VAN FELLE PRIMAIRE KLEUREN, REDDE HIJ LOIS LANE VAN KIDNAPPERS TERWIJL ZIJN ALTER-EGO CLARK KENT ALLEEN MAAR KON SMACHTEN NAAR HAAR BEWONDERING. SUPERMAN WAS DE ALLEREERSTE SUPERHELD EN NA HEM ZOU DE WERELD VAN ENTERTAINMENT NOOIT MEER HETZELFDE ZIJN...

ULTIEME SUPERHELDNESS

SHUSTER EN SIEGEL HADDEN NOOIT KUNNEN DROMEN DAT HUN CREATIE EEN KLEINE 75 JAAR LATER, GEHESEN IN EEN WAT MINDER KLEURRIJKE OUTFIT, EEN HALF UUR LANG FLATGEBOUWEN ZOU PLATSTAMPEN IN EEN 225 MILJOEN DOLLAR KOSTENDE FILM. OF DAT EEN EVIL VERSIE »



X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM (1995)
DE EERSTE KNOKGAME MET MARVEL CHARACTERS IN DE HOOFDROL, EN HET WAS OGENBLIKKELIJK DUIDELIJK DAT SUPERHELDEN GEMÁÁKT ZIJN VOOR EEN DERGELIJKE BEHANDELING. HUN VERSCHILLENDE POWERS LEENDEN ZICH UITMUNTEND VOOR SPECIAL EN ULTRA MOVES EN EEN EDGY COMIC-ACHTIG STIJLTJE WAS PRIMA TE MAKEN MET DE GRAPHICS VAN DAT MOMENT. MOOIE TIJDEN BRAKEN AAN...



MARVEL VS CAPCOM 2 (2000)
ALLES WAT (SUPERHELDEN) FIGHTERS VÓÓR HET JAAR 2000 GOED DEDEN, DEED MARVEL VS CAPCOM 2 BETER. WAS DEEL 1 NOG EEN COMBINATIE VAN ALLE GOEDE ELEMENTEN VAN DIENS VOORGANGERS (ZOALS X-MEN VS. STREET FIGHTER EN MARVEL SUPER HEROES), DEEL 2 PERFECTIONEERDE DE FORMULE MET EEN VAN DE BESTE FIGHTERS ALLERTIJDEN ALS RESULTAAT.



SPIDER-MAN (2000)
DIT IS 'M: DE ALLEREERSTE FREE-ROAMING SPIDER-MAN GAME, DÉ BLAUWDRUK VOOR ALLE EROP VOLGENDE ACTIVISION SPIDEY-TITELS. HET WEBSLINGEREN WAS FANTASTISCH, DE COMBAT HEERLIJK EN DE CAMEO'S VAN ANDERE MARVEL-HELDEN EN -SCHURKEN TALRIJK. HET ENIGE PROBLEEM WAS DAT DE GAME ZÓ AMBITIEUS WAS, DAT DE LENGTE ER ZWAAR ONDER TE LIJDEN HAD.



X-MEN LEGENDS (2004)
EEN ACTION-RPG MET EEN SHITLOAD AAN X-MEN DIE JE KON LEVELLEN EN DOOR TOPDOWN LEVELS KON LEIDEN, OPGELEUKT MET EEN PRIMA VERHAALTJE, WAS PRECIES WAT HET DIGITALE UNIVERSUM VAN MARVEL NODIG HAD. COMICS-LIEFHEBBENDE RPG-SPELERS BELEEFDEN EEN WERKELIJKHEID GEWORDEN NATTE DROOM, DIE ALLEEN NOG MAAR NATTER WERD MET DEEL 2.



THE PUNISHER (2005)
EEN VAN DE WEINIGE M-RATED MARVEL GAMES, GEMAAKT DOOR DE MAFKEZEN DIE LATER SAINTS ROW ZOUDEN ONTWIKKELEN. DEZE UNIEKE TITEL DOOPTE DE SPELER IN EEN MIX VAN STEALTH- EN THIRD-PERSON SHOOTER-GAMEPLAY. MAAR WAT IEDEREEN VOORAL IS BIJGEBLEVEN, ZIJN DE BRUTE QUICK KILLS EN DE NOG BRUTERE 'INTERROGATION' SCÈNES. NOEM ZE GERUST MARTELSCÈNES! »

SUPER GRATIS!

ALS OOK JOUW HONGER NIET GESTILD IS MET TWEE SUPERHELDENGAMES PER JAAR, DAN MOET JE DE LAATSTE TIJD JE MAALTIJD AANVULLEN MET FREE TO PLAY-TITELS. EN DAT IS - SURFRIGGIN'PRISE! - HELEMAAL GEEN STRAF!

4. INJUSTICE: GODS AMONG US

DEZE APP DIE SAMEN MET NETHERREALMS BRUTE FIGHTER GELANCEERD WERD, MOET HET NIET HEBBEN VAN DE BRILJANTE GAMEPLAY. HET TIKKEN, BASHEN EN SLEPEN OP JE SCHERM IS NAMELIJK ZO ONDIEP EN BREINDODEND, DAT JE ONDERTUSSEN BETER EEN BOEK KUNT LEZEN. MAAR HET BIJ ELKAAR SCHRAPEN EN LEVELLEN VAN ALLE SUPERHELDKAARTEN WEET DE ECHTE DC-FAN TOT HET BITTERE EINDE GEKLUISTERD TE HOUDEN. EN DAT BITTERE EIND VINDT PLAATS ALS JE IMMER WRIJVENDE VINGER TOT OP DE TWEEDE KNOKKEL IS AFGESLETEN.





3. MARVEL HEROES

ONDANKS DAT DAVID BREVIK, DIE OOIT AAN DIABLO WERKTE, AAN HET HOOFD STAAT VAN HET MARVEL HEROES DEV TEAM, MOET JE GEEN KLOON VAN DE BLIZZARD DUNGEON CRAWLER VERWACHTEN. DE GAMEPLAY LIJKT ER WEL OP, MAAR IS EXTREEM VERSIMPELD, WAARDOOR HET SPEL 'T VOORNAMELIJK VAN HET HELDENVERZAMELELEMENT MOET HEBBEN. OP DAT VLAK ZIT HET OP ZICH WEL GOED, WANT HET ROOSTER BREIDT ZICH STEEDS VERDER UIT EN ELK CHARACTER HEEFT EEN LEUKE HOEVEELHEID SKILLS, MAAR EEN SHITLOAD IS TOT NOG TOE WAT ANDERS. AAN HET WERK, GAZILLION!

2. MARVEL PUZZLE QUEST – DARK REIGN

DE TITEL ZEGT IN DIT GEVAL ZO GOED ALS ALLES, WANT DIT IS ÉCHT GEWOON PUZZLE QUEST MET EEN RIJKE MARVEL-SAUS, INCLUSIEF EEN LEKKER AANTAL VERZAMELBARE, UPGRADABLE SUPERHELD-KAARTEN, EEN LULLIG VERHAALTJE MET AF EN TOE SCHERPE TEKSTEN EN FLITSENDE LICHTEFFECTEN ALS JE LOSGAAT MET SUPERKRACHTEN. DAARBIJ LOOPT DE MOEILIJKHEIDSGRAAD ONGENADIG STIJL OMHOOG IN DE HOOP DAT ER NA VEELVULDIG FALEN MASSAAL VOOR NIEUWE KAARTEN WORDT GEDOKT, MAAR DAN KENNEN ZE MIJ NOG NIET!





1. MARVEL: AVENGERS ALLIANCE

EEN FACEBOOK-SPELLETJE, MAAR DAT MOET JE 'M NIET KWALIJK NEMEN. DEZE TITEL GAAT NAMELIJK ECHT ONFATSOENLIJK DIEP, IETS WAT JE PAS ONTDEKT ALS JE DE MULTIPLAYER EEN KANS GEEFT EN JE IN IEDER GEVAL ELKE WEEK EFFE CHECKT WAT ER ALLEMAAL VOOR NIEUWS AANGEBODEN WORDT. DE TURN-BASED BATTLES KUNNEN TANDENKNARSEND SPANNEND ZIJN EN DE HOEVEELHEID ITEMS, SKILLS EN OUTFITS ZIJN FULL PRICED RPG-WAARDIG. ALLEEN AL DE STRIJD TUSSEN JOU EN DE ONTWIKKELAAR OM ZO WEINIG MOGELIJK TE BETALEN VOOR ZOVEEL MOGELIJK HELDEN EN CONTENT, IS IETS DAT ME NU AL ANDERHALF JAAR IN DE BAN HOUDT. HET ENIGE GRATIS IETS DAT BETER IS DAN AVENGERS ALLIANCE, IS ZONNESCHIJN. MARGINAAL BETER.





THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION (2005)

DE VOORLOPER VAN PROTOTYPE EN DAT IS TE ZIEN. THE HULK RUKTE RAKETINSTALLATIES VAN HELIKOPTERS AF, PLETTE TANKS EN LIEP TEGEN WOLKENKRABBERS OP. MAAR HET TOFSTE BLIJFT OM EEN MENSJE IN JE ENORME, GROENE KNUISTEN TE NEMEN, EEN SPRONG VAN TIENTALLEN METERS HOOG TE MAKEN EN HET KERELTJE ALS EEN IDIOOT TE HOREN GILLEN!



MARVEL ULTIMATE ALLIANCE (2006)

DE OPVOLGER VAN X-MEN LEGENDS, ALLEEN WAREN DE SUPERHELDEN NU NIET BEPERKT TOT ALLEEN DIE VAN DE X-MEN COMICS. DUS KREEG JE DEZELFDE ACTION-RPG GAMEPLAY IN BETERE GRAPHICS, MET TOPPERS ALS DAREDEVIL, WOLVERINE EN SPIDER-MAN ONDER JE KNOPPEN. EEN GENOT DAT NIET MINDER WERD IN DEEL 2, EN NOOIT HAD MOETEN STOPPEN...



MARVEL TRADING CARD GAME (2007)

MISSCHIEN NIET EEN VAN DE ALLERBESTE MARVEL-GERELATEERDE TITELS, MAAR WEL RELATIE-VERWAARLOZEND VERSLAVEND. JE HOEFT NIET EENS VAN CARDGAMES TE HOUDEN OM HIER VERSLINGERD AAN TE RAKEN; HET ENIGE DAT JE NODIG HEBT, IS EEN ONGEZONDE MARVEL/SUPERHELDEN-LIEFDE. ALS PSP/DS-TITEL STAAT HET GARANT VOOR MAANDENLANG PLEE-SESSIES VAN MEER DAN TWEE UUR.



SPIDER-MAN: WEB OF SHADOWS (2008)

ACTIVISION KAKTE ER JARENLANG ELK JAAR EEN SPIDER-MAN GAME UIT, WAARDOOR DE KWALITEIT ERVAN KWAKKELDE ALS HET HUMEUR VAN EEN DRONKEN TAZMAANSE DUIVEL. WEB OF SHADOWS WAS DE BESTE FREE-ROAMING SPIDEY-GAME SINDS SPIDER-MAN 2 UIT 2004, HOEWEL HET HELAAS GEEN BRILJANTE TITEL WAS. HONGERIGE SPINNEMANS-FANS WAREN ECHTER ALLANG BLIJ!



X-MEN ORIGINS: WOLVERINE (2009)

GEBASEERD OP EEN CRAPPY FILM, VORMDE ORIGINS EEN BIJZONDERE UITZONDERING OP DE FILMGAME-REGEL: HET WAS EEN PRIMA TITEL! HET WAS ZELFS MET GEMAK EEN BETER PRODUCT TE NOEMEN DAN DE FLICK WAAR HET OP GEBASEERD WAS, WAT NIET IN DE LAATSTE PLAATS KWAM OMDAT WOLVERINE'S KLAUWEN LITERS BLOED LIETEN VLOEIEN.

VAN HEM EEN CLOWN ZOU VERMOORDEN IN EEN 'VIDEOGAME' WAARIN NOG VEEL MEER SUPERHELDEN ELKAAR DE STRATOSFEER IN SLAAN.
NOOIT HADDEN SHUSTER EN SIEGEL KUNNEN VERMOEDEN DAT ZIJ IN FEITE AAN DE WIEG ZOUDEN STAAN VAN EEN FENOMEEN DAT DOOR DE JAREN HEEN ALLEEN MAAR POPULAIRDER EN 'HOTTER' ZOU WORDEN, CULMINEREND IN EEN FILMSPEKTAKEL DAT WERELDWIJD MAAR LIEFST ANDERHALF MILJARD DOLLAR ZOU OPLEVEREN: THE AVENGERS. NATUURLIJK, SUPERMAN IS AFKOMSTIG VAN EEN UITGEVER DIE UITEINDELIJK DC COMICS GING HETEN, EN DE HYPERPOPULAIRE SUPERHELDEN-ENSEMBLEFILM IS MOGELIJK GEMAAKT DOOR DIENS GROOTSTE CONCURRENT, MARVEL. MAAR ZONDER SHUSTER EN SIEGEL WAS ER MISSCHIEN WEL NOOIT EEN IRON MAN GEWEEST, OF EEN THOR, OF EEN SPIDER-MAN.
SUPES IS DE ADAM VAN DE SUPERHELDEN EN NA DECENNIA STAAT HIJ (ONDANKS DE WAT MEER EMO-VERSIE IN MAN OF STEEL) NOG STEEDS SYMBOOL VOOR HOOP EN AL HET GOEDE IN DE MENS. INDERDAAD, DE IRONIE ZIT HEM DAN OOK IN HET FEIT DAT DE ULTIEME MENS EIGENLIJK EEN RUIMTEWEZEN IS.

OPMARS

EIGENLIJK HEBBEN VIDEOGAMES ALTIJD EEN BESCHEIDEN ROL GESPEELD IN DE POPULARITEIT VAN SUPERHELDEN. HET SUCCES IS NATUURLIJK VOORAL TE DANKEN AAN COMICS, BEGINNEND IN DE GOLDEN AGE (VAN DE JAREN '30 TOT EN MET '50) WAARIN ONDER ANDERE BATMAN, SUPERMAN, CAPTAIN AMERICA EN WONDER WOMAN WERDEN GEÏNTRODUCEERD, WAARNA PAS IN DE JAREN '90 WEER EEN ENORME PIEK TE ZIEN WAS MET DANK AAN DE X-MEN. DAARBUITEN HEBBEN ANDERE UITINGEN ALTIJD GEWORSTELD MET VORM EN INHOUD, EN WIST ALLEEN SUPERMAN: THE MOVIE UIT 1978 DE JUISTE TOON AAN TE SLAAN.
PAS TWEE DECENNIA DAARNA WAS ER WEER EEN FILM DIE SUPERHELDEN SERIEUS NAM, MAAR NIET TÉ: X-MEN VAN BRYAN SINGER UIT 2000. ONDERTUSSEN MOESTEN GAMES HET VOORAL HEBBEN VAN FILMLICENTIES EN VEEL, HEEL VEEL KNOKGAMES; MAAR ÉCHT INTERESSANT WERD HET PAS IN 2009 MET DE ULTIEME MANIER OM BATMAN TE VERDIGITALISEREN IN DE VORM VAN BATMAN: ARKHAM ASYLUM. EN JA, OOK BATMAN IS EEN SUPERHELD OOK AL HEEFT HIJ GEEN SUPERKRACHTEN, TENZIJ JE HONDERDTIEN JAAR OUD BENT EN JE HEM LIEVER EEN 'MYSTERY MAN' NOEMT.



GOLD II

INMIDDELS ZIJN WE IN EEN SOORT VAN GOLDEN AGE VAN SUPERHELDEN BELAND. HET MARVEL CINEMATIC UNIVERSE IS EXTREEM POPULAIR MET IN TOTAAL ZO'N 5,5 MILJARD AAN INKOMSTEN EN NOG VELE FILMS IN DE PIJPLIJN. ONDERTUSSEN TIMMEREN FOX EN SONY OOK FLINK AAN DE WEG MET HUN X-MEN EN SPIDER-MAN FILMS, ZULLEN BATMAN EN SUPERMAN IN 2015 SAMEN IN EEN FILM VERSCHIJNEN EN KOMEN ER ZELFS SERIES OP NETFLIX VAN DAREDEVIL, IRON FIST EN JESSICA JONES. ER IS EEN STIJGING IN DE VERKOPEN VAN DC COMICS DANKZIJ HET NIEUWE TIJDPERK DAT THE NEW 52 INLUIDDE EN OOK ALLES VAN THE AVENGERS ZIT SINDS 2012 IN DE LIFT.
VREEMD GENOEG IS HET JUIST NU OPVALLEND STIL OMTRENT SUPERHELDENGAMES. ACTIVISION HEEFT DE AFGELOPEN TWEE JAAR MAAR ÉÉN THE AMAZING SPIDER-MAN GAME UITGEBRACHT, MEELIFTEND OP HET SUCCES VAN DE GELIJKNAMIGE FILM, TERWIJL ZIJ IN HET VERLEDEN JUIST MASSA'S SPIDER-MAN EN X-MEN TITELS DE MARKT INPOMPTEN. EEN ACTION-RPG ZOALS ULTIMATE ALLIANCE EN X-MEN LEGENDS HEBBEN WE SINDS X-MEN: DESTINY UIT 2011 NIET MEER GEZIEN! EN HOEWEL INJUSTICE: GODS AMONG US EN LEGO MARVEL SUPER HEROES ABSOLUUT TOPTITELS ZIJN, WORDT DE GAME-INDUSTRIE NIET ECHT MEEGESLEURD MET DE ENORME GOLF AAN SUPERMADNESS DIE DE HOLLYWOOD-KRAKERS TEWEEG HEBBEN GEBRACHT.
DUS IS HET NU WACHTEN OP DE NIEUWE VAN ROCKSTEADY, EN ALS DE ARKHAM-JONGENS INDERDAAD ZO SLIM ZIJN ALS IK DENK, DAN KOMEN WE SUPERMAN DAAR ZEKER IN TEGEN. X



SUPERHELDEN DIE HUN EIGEN GAME VERDIENEN





BATMAN: ARKHAM ASYLUM (2009)

BATMAN WAS IN DEZE GAME NIET ALLEEN DE DETECTIVE DIE HIJ AL SINDS Z'N EERSTE VERSCHIJNING IN DETECTIVE COMICS HOORT TE ZIJN, MAAR EVENEENS EEN MARTIAL ARTIST EXTRAORDINAIRE EN EEN STEALTHY BAAS WAAR THUGS VAN IN HUN BROEK SCHIJTEN. DAT DEZE DRIE PIJLERS OOK NOG EENS VERPAKT WERDEN IN SUBLIEME GAMEPLAY, WAS ONGEHOORD AWESOME.



MARVEL PINBALL (2010)

PINBALLEN IS EEN HEERLIJK TIJDVERDRIJF EN OMDAT EEN FYSIEKE KAST IN HUIS HALEN JE AL GAUW DUIZEND EURO LICHTER MAAKT, KAN JE HET BETER DIGITAAL DOEN. BOVENDIEN BESTAAN ER IN HET ECHT GEEN TAFELS MET THEMA'S ALS THE INFINITY GAUNTLET, MOON KNIGHT EN WORLD WAR HULK, DUS DOWNLOAD DIE SHIT!



DC UNIVERSE ONLINE (2011)

EEN MMO WAARIN JE JE EIGEN SCHURK OF SUPERHELD KUNT MAKEN BESTOND AL, MAAR HET UNIEKE VAN DC UNIVERSE ONLINE IS DAT JE ZOMAAR BATMAN, WONDER GIRL OF RED TORNADO KUNT TEGENKOMEN! EEN PRIMA MMO DIE HET BLIJKBAAR OOK WEL AARDIG DOET, AANGEZIEN ER EEN PS4-VERSIE AANKOMT.



INJUSTICE: GODS AMONG US (2013)

MORTAL KOMBAT MET DC-HELDEN IN DE HOOFDROL. HET KLINKT AWESOME EN HET IS NOG BETER DAN DAT HET KLINKT, WAARDOOR DE IETWAT TELEURSTELLENDE HERINNERING AAN VOORGANGER MORTAL KOMBAT VS. DC UNIVERSE EFFECTIEF GEWIST IS. BETER KOMT HIER EEN DEEL 2 VAN, MET NÓG MEER HELDEN, SCHURKEN EN VERNIETIGBARE ACHTERGRONDEN!



LEGO MARVEL SUPER HEROES (2013)

NOG NOOIT EERDER ZATEN ER ZO IMMENS VEEL SUPERHELDEN EN -SCHURKEN IN ÉÉN GAME, EN NOG NOOIT EERDER WAREN ZE ZO SCHATTIG, ZONDER DAT ER DISRESPECTVOL MET DE BRON OMGEGAAN WERD. HET MARVEL UNIVERSUM IN LEGO-VORM IS BIJNA NET ZO LEUK ALS IN COMIC- OF FILMVORM, EN DAT IS EEN GROTE PRESTATIE!



ASSASSIN'S CREED PIRATES

Assassin's Creed: Pirates heeft nog minder met het oorspronkelijke Assassin's Creed te maken dan AC IV: Black Flag. Vermakelijk vindt Jan dit piraterij-tussendoortje wel.



Dat Ubisoft haar franchises goed spreidt over de bestaande gameplatformen bewees de uitgever annex ontwikkelaar al een paar keer op rij met hun Rayman spellekes.
Zo goed als de mobile game Rayman Fiesta (het mobiele broertje van Rayman Legends) is Pirates niet, maar toch is het een verdraaid leuke game geworden.

Zeeslagje-light

Laat ik eerst maar eens vertellen wat Pirates níet is. De game heeft namelijk geen zak meer te maken met Assassin's Creed. Er is geen groter, dieper verhaal of spannend historisch complot, en met over daken klimmen en klauteren en stealth kills, heeft het spel al helemaal niets van doen.
Wat het dan wel is? Een ultra-arcade variant op de naval gameplay van AC III & IV. Verwacht echter geen tactische, complexe zeeslagen of een soort Sid Meier's Pirates-achtig spel. Het is eerder zeeslagje-light, opgetuigd met een fraaie vormgeving en een heerlijk piratensfeertje.

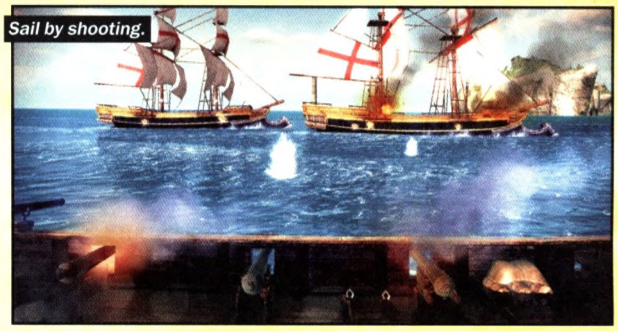
> **"Zeeslagje-light, opgetuigd met een fraaie vormgeving en een heerlijk piratensfeertje."**

Kanonnen

Feitelijk doe je niet veel meer dan navigeren langs diverse eilanden, je schip aansturen vanuit first-person, en andere vijandelijke schepen aanvallen met je bulderende kanonnen. Alles is kinderlijk eenvoudig te besturen door middel van de aanraakbesturing en echt moeilijk wordt het verder ook nooit. Jíj bent in dit geval de arrogante piraat Alonzo Batilla, die twee dingen heel goed kan: snel zeilen (een soort verkapte races) en zeeslagen uitvechten (het belangrijkste onderdeel van de gameplay in Pirates).
Het werkt zoals gezegd allemaal super simpel. Schiet met je kanonnen op een vijandelijk schip met behulp van een afgebakende straal die zo breed is dat je je tegenstander bijna niet kán missen. Schiet de tegenstander op jou, dan kun je die aanval beantwoorden door met kettingen terug te schieten.



Bijna komisch cartoonesk zijn de dodge moves van je schip waardoor je razendsnel een kort stukje naar achteren of naar voren kunt manoeuvreren. De historische, quasi-realistische context van de oude AC-games is hier ver te zoeken, maar nogmaals, dat gaat absoluut niet ten koste van de fun.


Sail by shooting.

Zingende bemanning

Visueel en geluidstechnisch zit het spel goed in elkaar. Het water golft en glinstert, de lichteffecten zijn prima te pruimen en het geluid en de muziek werken sfeerverhogend. Het is gewoon erg leuk om je bemanning voortdurend piratenliederen te horen zingen terwijl je een slinger aan het roer geeft.
Assassin's Creed: Pirates is geen game om uren achter elkaar te spelen; daarvoor zijn de missies te repetitief en had de gameplay wel iets uitdagender moeten zijn.
Toch is het vrijspelen van betere bemanningsleden, perks en uitrusting leuk genoeg om door te willen blijven gaan, want zo wordt je schip steeds beter, en groei je langzaam uit tot de Schrik der Zeven Zeeën. Moewahaahaahaaaahaaaaargh!

SCORE 70

Assassin's Creed: Pirates is een even makkelijk als pretentieloos spelletje, maar vermakelijk genoeg om die paar eurootjes (4,49 euro om precies te zijn) te rechtvaardigen.

JAN



Leuk voor tussendoor, bijvoorbeeld als je als eindredacteur tegen beter weten in zit te wachten op artikelen.

6 UREN

12

BASICS

ACTIE / ZEESLAGJE
UBISOFT
1 SPELER
OUT NOW



MARIO PARTY ISLAND TOUR

Er verschijnt minstens één Mario Party op elk Nintendo-systeem, en dus valt dit feestje nu ook op de 3DS te beleven. Beantwoord onderstaande vijf vragen en tel de bijbehorende punten bij elkaar op om te zien of je deze party moet bezoeken of skippen!

REVIEW 3DS



Als je moeilijk kan omgaan met de spanning tijdens een wedstrijdje Mario Party, dan ervaar je Party druk.



1 *Hoeveel 3DS-systemen bevinden zich momenteel in jouw huis?*

A) Geen enkele. Ik heb een hekel aan alle kinderachtige shit die Nintendo maakt. Geef mij maar echte mannenspellen met automatische geweren en exploderende hoeren. Ik ben namelijk al veertien. 0

B) Ik heb één 3DS-systeem en dat is mijn beste vriend. Op de sociale werkplaats gooien ze steeds mijn broodtrommeltje op het dak van de fietsenstalling, maar dat vind ik niet erg, want als ik thuiskom, wacht mijn 3DS op mij en mijn 3DS is de enige die mij begrijpt. 1

C) Effe kijken hoor, mijn moeder heeft er nu vier en mijn broertje kreeg van Sint een 2DS, wat het totaal aantal 3DS-systemen in ons huis op elf brengt. De mogelijkheid om zo'n beetje het hele Mario Party via download play met drie anderen te spelen gaat in ons huis dus goed gebruikt worden. 3



Als je aan paragliden doet boven Zeeland, heet 't dan deltavliegen?

2 *Als ik zeg Mario Party op de 3DS dan zeg jij...*

A) Ik heb ze allemaal gespeeld, en vind het geweldig dat Mario Party nu ook verkrijgbaar is voor de 3DS, ook al is dat systeem daar helemaal niet geschikt voor. 3

B) Sommige mensen vinden dat elke drol die Nintendo laat vallen naar bloemen ruikt, en die mensen zullen de schaamteloze uitmelkerij die Mario Party op de 3DS heet vast warm verwelkomen, maar ik stink er niet meer in. 0

C) Ik vind het leuk om Mario Party met vrienden te spelen, maar dan het liefst gewoon op tv. 1

3 *Wat is volgens jouw de ideale uitkomst van een potje ganzenbord?*

A) Het is leuk dat geluk in het spel een grote rol speelt, zodat bijvoorbeeld iemand die voor zijn beroep kantoren moet schoonmaken ook een keer iets kan winnen. 3

B) Eén speler moet met zijn skills en fanatisme de andere spelers volledig kansloos van het bord spelen - als de verliezers vervolgens huilend naar bed gaan, is het feest compleet. 1

C) De ideale uitkomst van een potje ganzenbord is dat de hele klotenzooi in de open haard wordt geflikkerd. 0

"Een alleszins degelijke Mario Party."

4 *Waarom denk je dat je Mario Party: Island Tour niet online kunt spelen?*

A) Omdat de wegen van Nintendo minstens zo ondoorgrondelijk zijn als de regels van cricket. 1

B) Omdat Nintendo heel goed begrijpt dat een dergelijk gezelschapsspel alleen tot zijn recht komt wanneer je ervan geniet met mensen die je kunt ruiken. 3

C) Omdat Nintendo in een bubbel leeft die elk moment kan knappen. 0

5 *Wat vind je van minigames op een handheldsysteem?*

A) Ideaal, even tussen de grotere games en verplichtingen door wat lichtvoetig vermaak scoren op mijn trouwe 3DS. Leuk dat het gros der tachtig minigames behoorlijk actiegericht en platformachtig is! 3

B) Ik heb al een mening over seksisme in games, Gordon en het openstellen van de grenzen voor Roemenen en Bulgaren. Het lukt me even niet daar nog een mening over minigames op een handheldsysteem bij te vormen, sorry. 1

C) Minigames zijn een belediging voor de goede smaak van een handheldgamer, die zijn tijd beter in de werkelijk substantiële en emotioneel beklijvende ervaringen van Fire Emblem, Zelda, Bravely Default of Luigi's Mansion op de 3DS kan steken. 0

weetje • weetje

Op de singleplayergame Bowsers Toren na, kun je alle spelborden en -varianten via download play met één tot drie andere spelers spelen. Daarvoor hoeft slechts één persoon het spel in zijn 3DS te hebben.



SCORE 55

Wanneer je 5 of meer punten hebt gescoord, ga je vast wel wat plezier beleven aan Mario Party: Island Tour. Het is dan ook een alleszins degelijke Mario Party, al kun je je afvragen of zoiets wel op een handheldsysteem zou moeten bestaan.

JURJEN



In je eentje heb je na vier uur alles wel gezien en gedaan. Maar met vrienden kun je hier natuurlijk meer plezier uit persen.

4-20 UREN

3

BASICS

GEZELSCHAPSSPEL
ND CUBE / NINTENDO
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

OCEANHORN

MONSTER OF UNCHARTED SEAS



Eindelijk! Oceanhorn: Monster of Uncharted Seas, de game die door velen getipt werd als 'de Zelda voor de iPad', is beschikbaar voor de Apple-tablet en -telefoon. Is dit inderdaad hét avonturenspel geworden waar we op zaten te wachten? Jan legde de game naast zijn grote voorbeeld.



De gelijkenis met Zelda valt meteen op als de hoofdpersoon voor het eerst pislink wordt.

Dat de Finnen van Cornfox & Brothers fan zijn van The Legend of Zelda-reeks is geen geheim. Ze hebben het in interviews meerdere keren toegegeven en zowel de gameplay als de look van hun nieuwste game doen wel heel erg aan de kleine Nintendo-held in zijn groene maillot denken. Met name The Legend of Zelda: The Wind Waker lijkt in sommige gevallen zelfs één op één model te hebben gestaan voor Oceanhorn.
Maar voor we de titel nu meteen afdoen als makkelijk kopietje, zal ik de game eens zorgvuldig naast z'n inspiratiebron te leggen.

Uiteenzetting

Het begin van Oceanhorn is zonder meer vergelijkbaar met hoe de meeste avonturen van Link in de Zelda-reeks worden geïntroduceerd. Ook hier speel je een jong knaapje dat een groot avontuur tegemoet gaat om de wereld te redden van een oud Kwaad.
Het grote mechanische zeemonster (dat mij eerlijk gezegd weinig angst inboezemende) is origineel bedacht en ook het ontbreken van een prinses die zich voor de honderdste keer laat ontvoeren of betoveren, is een verademing. Toch zal je als knaapje ook hier een oude mentor hebben die je het juiste pad wijst, loop je binnen tien minuten kistjes te openen in een kerker en kom je vervolgens naar buiten met een zwaard en een schild om de wereld in te trekken.



Volgens mij is het geen toeval dat je uit de letters Oceanhorn, racoon kunt maken...

Combat & progressie

Als hoofdrolspeler beschik je dus over een zwaard en een schild en later krijg je andere items zoals een pijl en boog en bommen. Mmm... waar hebben we dat eerder gezien? Precies, grootste verschil is echter dat je als jonge held lekker kunt levelen en daardoor beter wordt en toegang krijgt tot nieuwe wapens en items. Zo neemt je Adventure rank toe,

weetje • weetje

Jammer is het ontbreken van iCloud-sync tussen iPhone en iPad, anders had je je progressie op de één, kunnen voortzetten op de ander.

verbetert je uithoudingsvermogen en ga zo maar door. Door meer vijanden te bevechten dan noodzakelijk is, sidequests te doen en challenges aan te pakken, stijg je sneller dan wanneer je slechts de hoofdverhaallijn volgt. Zo kent Oceanhorn dus zowaar een vleugje RPG waardoor je je afvraagt waarom The Zelda-games eigenlijk altijd zo rigide zijn in het vrijgeven van items en wapens (hoewel dat met A Link Between Worlds voor het eerst eindelijk een beetje is opgerekt).



Jammer van het ontbreken van iCloud-sync tussen iPhone en iPad, anders kon je de game verder spelen op die hele iOStiebende.

Artwork & stijl

De levendige, zonnige kleuren doen direct aan The Wind Waker denken, al is de cartoony stijl in Nintendo's meesterwerk net effe wat sterker aangezet. De manier waarop artwork gebruikt wordt om het achtergrondverhaal te vertellen, is echter weer één op één overgenomen uit Zelda.



Zo mogelijk nog schaamteloozer is het weghakken van polletjes gras voor het vinden van muntjes en hartjes, en het ronddragen van kruiken en flessen die je vervolgens weer wegsmijt...

Dat je een spel eert is oké, maar je kunt het ook overdrijven.

Personages

Waar de bosses fantasievol ontworpen zijn, weten de personages in de game bij mij geen emotionele snaar te raken. Niet dat de zielenroerselen van Link nu mijlendiep gaan, maar deze jonge held is nogal inwisselbaar en ook de rest van de characters weet geen diepe indruk achter te laten. Niet onoverkomelijk, maar op dit gebied hebben de makers nog het nodige huiswerk te doen voor toekomstige games.

Vrijheid

Ook de mooie en sfeervol ontworpen kerkers spelen leentjebuur bij Zelda al moet ik erbij zeggen dat de puzzels erin nooit echt uitdagend worden. Een paar kisten verschuiven hier, een schakelaartje omzetten daar, af en toe een druktegel verzwaren... het is 't bekende werk.

De eindbazen daarentegen zijn een stukje lastiger en vormen feitelijk puzzels op zichzelf. Hier zal je daadwerkelijk je wapens en items goed moeten inzetten om je tegenstander(s) op de knieën te krijgen.

"Een van de indrukwekkendste avonturen die ik in lange tijd op de iPad heb meegemaakt."

Een pluim is er voor de exploratie in het spel. Je vaart heen en weer tussen verschillende eilanden en dat geeft een heerlijk gevoel van vrijheid. Die vrijheid is er ook daadwerkelijk, want het spel mag toegankelijke puzzels kennen, de wereld verkennen is een puzzel op zich. Er zijn verschillende hoofd- en kleinere eilanden, allemaal met hun eigen geheimen, avonturen en tempels waar van alles en nog wat te halen en te ontdekken valt. Nergens staat er een grote pijl in beeld of een kompas dat aangeeft waar je heen moet. Bovendien kun je vrijelijk backtracken. Door te kletsen, bordjes te lezen en hints te verzamelen, vogel je het allemaal zelf uit, en dat is gewoon erg leuk. Het varen zelf verveelt ook niet, al was het maar omdat je op een versnellingsknop kunt rammen en dan direct bij het punt belandt dat je op de zeekaart hebt aangetikt.



Nintendo

Je kan best kritiek hebben op Oceanhorn, maar deze game heeft het hart wel degelijk op de juiste plaats. Ik heb een heerlijk avontuur beleefd in een wereld die ondanks alles regelmatig aangenaam weet te verrassen en langzaam maar zeker steeds een stukje moeilijker wordt. Iedere iOS-gamer met een kloppend Nintendo-hart en alle Zelda-fans in het bijzonder moeten Oceanhorn gewoon gaan spelen. ✪

SCORE 85

Oceanhorn mag dan wel erg goed naar zijn grote voorbeeld hebben gekeken, het is een van de meest indrukwekkende, volwaardige avonturengames die ik in een lange tijd op de iPad heb gespeeld.

JAN



Dit is een avontuur dat je in lange sessies van twee à drie uur zult spelen terwijl er zich een warm gevoel van je meester maakt.

15 UREN

12

BASICS

ADVENTURE
CORNFOX & BROTHERS
1 SPELER
OUT NOW

Mythen over Nintendo-games
Fabel of feit?

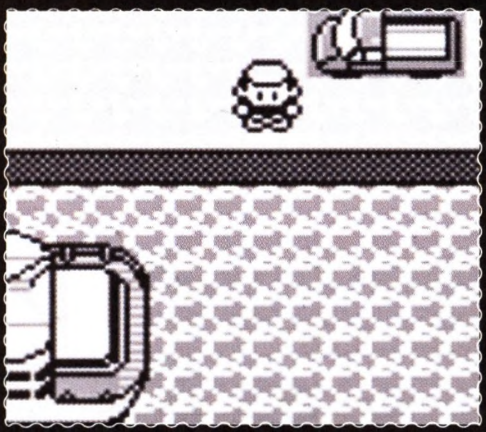


Mensen zijn dol op mythen, legenden en roddels, en dat zien we ook terug in het medium videogames. Samuel neemt deze maand een aantal hardnekkige gaming-fabeltjes over Nintendo-games onder de loep en vertelt je voor eens en altijd wat waar is en wat niet.

Vroeger, nog voor het internet net zo mainstream was als kraanwater, leek er elke week wel een nieuw 'broodje aap-verhaal' te zijn bedacht over je favoriete game. Over geheime personages die slechts te unlocken waren door haast onmogelijke challenges te klaren, bijvoorbeeld. En hoewel die verhalen negen van de tien keer lariekoek bleken te zijn, geloofden we er stiekem toch vaak in. Wat is er immers leuker dan een goed mysterie, nietwaar?
Ironisch genoeg heeft de komst van het internet deze mysteries helemaal niet van de kaart geveegd. Integendeel; het wereldwijde web wordt vaak juist gebruikt als het ultieme stuk gereedschap om goedgelovige gamers de gekste dingen wijs te maken.
Zeker over Nintendo-games is het aantal mythen haast onuitputtelijk…

"In Pokémon Red & Blue kun je Mew vinden onder een vrachtwagen."

NIET WAAR



Dat de legendarische Mew ironisch genoeg door een glitch in Pokémon Red & Blue alsnog op legitieme wijze door iedereen gevangen kan worden, heeft geen afbreuk gedaan aan het zeer bekende gerucht dat hij onder de infameuze 'vrachtwagen' zou liggen naast het schip de S.S. Anne.
En ergens is dat niet zo raar, want waarom zou die vrachtwagen daar anders zijn neergezet? Dat hij alleen maar te zien en te bereiken is door op een heel specifiek moment Surf te gebruiken, is genoeg reden om te vermoeden dat de wagen daar voor een specifiek doel is geplaatst. Zelfs anno 2014 zijn er nog gamers die geloven dat er een connectie bestaat tussen die vrachtwagensprite en de 151e Pokémon.
Er zijn veel variaties op deze mythe; sommigen beweren dat je slechts de aanval Strength hoeft te gebruiken om de vrachtwagen weg te duwen, anderen zeggen dat je ook Cut moet gebruiken om de banden eerst lek te snijden of dat je Mewtwo op de eerste plek in je party moet hebben om het allemaal te laten werken.
Alle varianten zijn echter duizenden keren getest: er ligt werkelijks niets onder de vrachtwagen bij Vermillion City. Mew al helemaal niet.





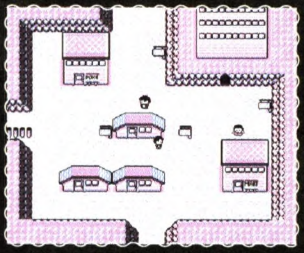
"Japanse kinderen pleegden zelfmoord nadat ze in Pokémon Red & Green bij Lavender Town aankwamen."

NIET WAAR MAAR...

We blijven even bij Pokémon, want een van de bekendste, duisterste en hardnekkigste gaming-mythen allertijden is die over het zogenaamde 'Lavender Town-syndroom'.
Lavender Town is een van de meest memorabele locaties in de game omdat het de vrolijkheid van de rest van het spel vervangt door een uiterst naargeestige sfeer. Niet alleen vanwege de gameplay (je moet een Pokémon-begraafplaats bevrijden van de geest van een overleden Marowak) maar ook vanwege de muziek; de Lavender Town-theme is een griezelig, verdrietig deuntje dat je nooit meer vergeet.



Volgens de mythe werden er kort na de Japanse release van Pokémon Red & Green in 1996 honderden kinderen ziek vanwege Lavender Town en pleegden er zelfs enkelen zelfmoord.
Dat moet haast wel kletspraat zijn, toch? Nou... grotendeels wel. Er is geen enkel bewijs te vinden in de media dat deze zelfmoorden daadwerkelijk hebben plaatsgevonden, wat wel aantoont dat dat gedeelte verzonnen is. Er zijn mensen die zeggen dat Nintendo het in de doofpot heeft weten te stoppen, maar dat is in dit internettijdperk bijna onmogelijk (en daar hoort 1996 ook bij).
Wat echter wèl waar is, is dat Lavender Town een raar effect op het menselijk lichaam kan hebben. De originele versie van de Lavender Town-theme, zoals die te horen is in de Japanse versies van Pokémon Red & Green, bevat namelijk 'binaural frequencies'. Dit houdt in dat je linkeroor andere frequenties opvangt dan je rechter, wat in de hersenen verwarring kan veroorzaken en onder andere voor misselijkheid kan zorgen. Ook waren enkele van die frequenties extreem hoog, waardoor voornamelijk kinderen ouder dan zeven en jonger dan twaalf ze konden horen. Creepy, maar waar!



Nintendo heeft de frequenties snel laten aanpassen; de Westerse releases van Pokémon Red & Blue hadden die frequenties dus niet meer, wat verklaart waarom kinderen in Nederland vijftien jaar geleden niet massaal over hun Game Boys zaten te kotsen.

"Starwing bevat een freaky LSD-level met een depressief einde."

WAAR

Starwing (buiten Europa en Australië beter bekend als StarFox) was een geweldige railshooter die grafisch zijn tijd ver vooruit was, dankzij het gebruik van de Super FX-chip.
Dat de polygoon-graphics bij sommige gamers rare dingen in hun brein teweegbrachten, werd duidelijk door het rare gerucht dat het spel een bizar geheim level zou bevatten dat het beste omschreven kan worden als een psychedelische drugstrip.
Weinig gamers hebben van deze mythe gehoord, maar nog minder mensen weten dat... het helemaal waar is! Als je de game op de hoogste moeilijkheidsgraad speelt, kun je in het tweede level een soort vogel oproepen door op een grote asteroïde te schieten. Dat slaat helemaal nergens op, maar het is niets vergeleken met wat er gebeurt als je vervolgens door de vogel heen vliegt. Je komt dan in het geheime level 'Out of This Dimension!' terecht, waar je rondvliegt in een zwarte, golvende, vervormende ruimte vol met sterren en manen met creepy gezichten. Oh, en je wordt aangevallen door papieren vliegtuigjes en een gigantische gokautomaat. Als je deze weet te verslaan, dan krijg je de eind-credits te zien alsof je het hele spel hebt uitgespeeld... maar vervolgens gaat de game door en krijg je een oneindige hoeveelheid vijanden op je af gestuurd net zolang tot je het loodje legt, waarna geïnsinueerd wordt dat bad-guy Andross het universum overneemt.
Out of This Dimension! is relatief laat ontdekt maar is honderd procent echt, beste lezers, en het is net zo verknipt als de mythe beweert!



"De notities in combinatie met zijn videobewijs waren angstaanjagend echt."

"Er bestaat een cartridge van The Legend of Zelda: Majora's Mask die de geest bevat van een overleden jongetje genaamd Ben."

NIET WAAR

De 'Ben Drowned'-mythe is een van de populairste en interessantste gaming-gerelateerde mythen van de afgelopen jaren.
4chan-gebruiker Jadusable, een student genaamd Alex Hall, deelde in de loop van enkele dagen zijn angstaanjagende ervaringen met een tweedehands exemplaar van The Legend of Zelda: Majora's Mask.
Nou is Majora's Mask met gemak al het duisterste en engste deel in de Zelda-reeks, maar zijn exemplaar ging een paar stappen verder: het probeerde met Alex te communiceren!
In eerste instantie werd Alex beschuldigd van het schrijven van een uiterst kunstige 'creepypasta' (internettaal voor een fictief horrorverhaal dat op internetfora gedeeld wordt en zich zo verspreidt) maar Alex had iets wat de meeste bullshitters niet hadden: videobewijs. Op zijn YouTube-kanaal deelde hij korte filmpjes van alle gestoorde dingen die de Nintendo 64-game uitspookte, zoals het bedreigen van de speler door stukken dialoog van de game op rare momenten opnieuw te tonen, muziek achterstevoren af te spelen, Link op verschrikkelijke manieren te doden, en meer. Uiteindelijk leek het erop dat de geest van de originele eigenaar van de cartridge, een jongen genaamd Ben, via de game met Alex probeerde te communiceren om te vertellen hoe hij aan z'n einde was gekomen: via verdrinking.
Het verhaal verspreidde zich als een griepvirus over het internet en duizenden mensen geloofden het; de notities van Alex in combinatie met zijn videobewijs waren angstaanjagend echt. Totdat iemand aantoonde dat zijn videobewijs afkomstig was van een emulator in plaats van een echte Nintendo 64 gezien de te hoge resolutie van het beeld.
Alex gaf toe alles te hebben verzonnen en een gehackte versie van de game te hebben gebruikt om de enge beelden te fabriceren, maar 'Ben' was ondertussen al een dusdanig groot fenomeen geworden dat de fans hem niet lieten sterven. Ben is nu een Alternate Reality Game geworden (een groots verhaal dat door duizenden mensen wordt aangevuld, via meerdere mediavormen) waarin verteld wordt hoe de geest van Ben ook andere vormen van technologie wist over te nemen en hoe hij verbonden is aan een apocalyptische sekte.
Het Ben-verhaal mag dan wel nep zijn, het is ook een geweldig voorbeeld van een mythe die alleen in de 21e eeuw ontstaan had kunnen zijn. Lees het verhaal en bekijk de filmpjes maar eens een keer... en het liefst 's nachts, natuurlijk. ✖





THE WALKING DEAD SEASON 2 EPISODE 1 ALL THAT REMAINS

REVIEW · PS VITA · XBOX 360 · PS3 · PC

Wouter gaat zwaar off-topic

Hier had een review van The Walking Dead Season 2 Episode 1 moeten staan, maar Wouter vond dat er belangrijkere zaken te bespreken waren.

Ik schreef een review over The Walking Dead - All That Remains voor PU.nl, maar maakte daarin de fout om in m'n intro en eerste alinea een klein beetje te ranten over Beyoncé. Alhoewel, 'fout', dat is maar net hoe je het bekijkt. Eigenlijk maar net tot welke groep je behoort. Lezers van Power Unlimited zijn namelijk in twee groepen te verdelen: nieuwe lezers, en lezers van de oude stempel. Ik wil het vooral over die laatste hebben, want die groep vindt doorgaans dat vroeger alles beter was. Maar het valt me de laatste tijd op dat bij deze 'conservatieven' ook weer twee scholen te onderscheiden zijn:





School 1:

De 'vroeger hadden jullie veel meer schijt aan alles'-filosofie

Dit leek altijd het overgrote deel van de oude lezers te zijn, en ik kon me daar ook wel een beetje in vinden. Per slot van rekening is er tegenwoordig geen serie meer die we steevast een 100 geven, zoals vroeger Mortal Kombat. Er zijn geen onovertroffen topgames meer die gebombardeerd worden met een magere 65, zoals Bjorn ooit deed met Super Mario Kart. We hebben geen ruzie meer met uitgevers en volledig bezopen fotostrips zijn eveneens verleden tijd.

Daarom proberen we de laatste jaren wat minder braaf te zijn, dat 'fuck you'-gevoel een beetje te herpakken. Bijvoorbeeld door idioten zoals Graddus aan te nemen, de vormgeving weer lekker debiel te maken (thanks, Johnny!) en wat vaker 'off-topic' te gaan in reviews en previews.

> **"We proberen de laatste jaren dat 'fuck you'-gevoel een beetje te herpakken."**



School 2:

Het 'ik groei op en de PU groeit niet mee'-gedachtegoed

Maar ja, je hebt lovers en je hebt haters, dus begint er de laatste tijd een nieuwe school een stem te krijgen. Zij vinden juist dat we niet genoeg informatie verschaffen over games, dat we te veel uit onze nekken kletsen, we onszelf te cool vinden en dat ze daarom hun game-dosis beter ergens anders kunnen halen. Als je dit artikeltje van mij nu leest, dan moet je ze haast wel gelijk geven, nietwaar? Maar dat is nou juist het hele punt!

Ken je het programma Viva La Bam van MTV? Nou, je hoeft het ook niet te gaan kijken, want briljant is anders, maar wat Bam Margera zegt aan het begin van elke aflevering, vind ik een van de vetste uitspraken OOIT. Eerst hoor je een overdreven stem zeggen 'Bam Margera, what will he do next?' Waarop Bam droogjes laat horen: 'Whatever the fuck I want.'

Dat is precies de mentaliteit die ik heb hier bij PU en waarvan ik weet - en verwacht - dat anderen die ook hebben. Want iedereen, echt ie-der-een die bij Power Unlimited werkt, heeft vroeger altijd de PU gelezen, of werkt er, zoals Ed, al bijna zo lang als het blad bestaat. En elke redacteur schrijft niet alleen wat hij zelf zou willen lezen in PU, maar ook wat hij vroeger had willen lezen. Dat is wat we van elkaar verwachten en het allerbeste dat je voor ons 'merk' kunt doen.

'Wat ga je vandaag schrijven, Wouter?'
'Whatever the fuck I want.'

SCORE 70

Check m'n conclusie en echte review van The Walking Dead: Season 2 Episode 1 op pu.nl/AllThatRemainsReview. Hoewel, ik heb het daarin ook over Beyoncé en dat kan natuurlijk zomaar in het verkeerde keelgat schieten...

WOUTER



ZIE PU.NL

3 UREN

18

BASICS

- INTERACTIVE DRAMA
- TELLTALE GAMES
- 1 SPELER
- OUT NOW

WAR THUNDER



Florian is geen liefhebber van free-to-play games. Vooral die onvermijdelijke microtransacties bezorgen hem jeuk op ongemakkelijke plekken. Hij begon dan ook spontaan te krabben toen War Thunder op zijn beeldscherm verscheen.



Noem me ouderwets, maar ik betaal graag de volle mep voor een game. Microtransacties zijn wat mij betreft dan ook een slechte uitvinding, maar War Thunder laat zien dat het ook anders kan!

Optioneel

War Thunder is een combat flightsimulator met de tweede wereldoorlog als thema. In de game kun je met een vloot authentieke vliegtuigen online missies uitvoeren, en dat alles helemaal gratis! Voor het halen van je objectives krijg je experience en daarmee unlock je nieuwe vliegtuigen, wapens, skins en upgrades.
En hier komen de onvermijdelijke microtransacties om de hoek kijken. Na een aantal potjes duurt het namelijk behoorlijk lang om weer level-up te gaan en nieuwe content vrij te spelen. Als je dan geen zin hebt om lang te wachten, kun je de content meteen unlocken door een paar echte euro's te dokken. Echter, deze microtransacties zijn volledig optioneel, want alles dat je kunt kopen, kun je ook zelf vrijspelen. Het zijn dan ook meer time-save packs, zoals we die kennen uit bijvoorbeeld de Need for Speed games.

"De dogfights zitten verdomd goed in elkaar!"

Dogfights

Oké, je mag een gegeven paard niet in de bek gluren, maar toch ontbreekt het in War Thunder een beetje aan gameplay modes. Je kunt - online - met z'n allen een vijandelijke basis te lijf gaan met een breed scala aan oude kisten, maar de objective is eigenlijk steeds precies hetzelfde. Er zijn genoeg maps om je bommen op te laten vallen, maar als je elke keer identieke doelen hebt, gaat het snel vervelen.
Gelukkig zitten de dogfights wel verdomd goed in elkaar! De luchtbattles met andere online spelers zijn ronduit spectaculair. De game ziet er grafisch goed uit en dat maakt het extra vet als je rakelings langs elkaar scheert, of een dope kill maakt en je tegenstander met een rotgang ter aarde stort. De gevechten zijn super snel en zodra je je vliegtuig goed onder controle hebt, levert dat meesterlijke momenten op.

Mayhem

Het is lastig om aan te geven of War Thunder nou een simulator of een arcade-game is; het is namelijk van allebei een beetje. Dat heeft vooral te maken met de besturing en de opties bij de gekozen moeilijkheidsgraad.
Je kunt de besturing zo moeilijk maken als je wil met als toppunt de simulatie besturing met de inside view. Ik had daarmee serieus moeite om überhaupt in de lucht te blijven, laat staan een paar kills te maken. Je kunt de besturing ook op twin-stick zetten en dat maakt het juist weer kinderlijk simpel. Elk niveau speler kan zo plezier beleven aan de game en de mayhem van 32 spelers in de lucht.



Als een piloot ervoor uitkomt dat ie homoseksueel is, komt ie uit de kist.

PC poort

De dogfights zijn dus cool, maar gelijk ook het hoogtepunt van de game.
Er zijn te weinig modes, er is geen goede tutorial en het menu is echt om te janken. Het is ontzettend onoverzichtelijk en onlogisch. Simpele settings zijn niet te vinden en als je ze al vindt, weet je vaak niet wat ze in godsnaam doen. De menu's zijn duidelijk niet bedoeld voor een console en de waslijst aan grafische opties geven al aan dat dit wel een heel simpele PC poort is.
Maar ach, het is gratis! Dus als je een PlayStation 4 hebt staan, is het zeker de moeite waard om War Thunder te downloaden. ✪



weetje • weetje
War Thunder wordt ontwikkeld door Gaijin Entertainment, de makers van Apache: Air Assault, Birds of Prey en Birds of Steel. De Russische devs zitten dus niet voor het eerst in de cockpit!

SCORE 72

Wij Nederlanders houden van gratis en als je dan voor noppes ook nog eens een aardige combat flightgame krijgt, is het helemaal een no-brainer. Wie zegt er nou nee tegen een leuke gratis PS4-game?

FLORIAN



Je kan deze game spelen tot de stekker uit de server wordt getrokken, maar waarschijnlijk heb je het na een uurtje of twintig wel gezien.

20 UREN

12

BASICS
COMBAT FLIGHTSIMULATOR
GAIJIN ENTERTAINMENT
1 - 32 SPELERS
OUT NOW



Een Game-Monument hoeft niet altijd een Big Budget Triple A game te zijn die de blauwdruk voor een compleet genre heeft neergelegd. Soms schuilt de kracht van een spel juist in de eenvoud ervan, of in het gelaagde verhaal erachter. Juist om die redenen verdient Limbo volgens Jan een standbeeld.

JANS GAME-MONUMENT

LIMBO

DISCLAIMER:
Onderstaande tekst bevat ENORME SPOILERS, dus als je de game nog niet hebt gespeeld, doe dat dan eerst en lees deze tekst daarna.

"Uncertain of his sister's fate, a boy enters Limbo." Met deze even bondige als nieuwsgierig makende omschrijving start het macabere meesterwerkje Limbo. Het is ook het enige dat je als speler meekrijgt over de achtergrond van het spel.
De hoofdrolspeler (een jongen) heeft geen naam, geen tekst en zegt het hele spel geen woord, net als de spaarzaam aanwezige andere mensen/kinderen die je tijdens je reis tegenkomt.
Ook het spel zelf geeft geen enkele tekst en uitleg. Er is geen tutorial, geen on-screen informatie of verklarend menuutje. Een bewuste keuze van de Deense ontwikkelaar Playdead, want zo ben je al heel snel één met het spel.

Spanning

De onderhuidse spanning wordt nog eens versterkt door de magnifieke vormgeving van Limbo. De graphics waren voor sommigen zelfs een reden om het spel als kunst te bestempelen. Limbo is in zwart-witte inkt gedoopt en ondanks de ronde, cartooneske lijnen heeft het spel ontegenzeggelijk een grimmige toon.
Nog voordat je in dit platform-puzzel-adventure voor de eerste keer doodgaat (je sterft duizenden keren), voel je al dat er iets niet pluis is en dat gevoel blijft het hele spel bij je.
De priemende witte oogjes van het (voor de rest gitzwart vormgegeven) jochie, vormen een mooi contrast met de donkerte van Limbo. En dat terwijl je voelt dat het gevaar constant op de loer ligt. Berenvallen, een enorme spin, ravijnen, vlijmscherpe staken, laserkanonnen, verschuivende platformen, verpulverende blokken beton, roterende zagen, vloeren die onder stroom komen te staan, donkere poelen, speren werpende vijandjes... Limbo is de Dark Souls onder de platformers.
Ook de manier waarop het jongetje aan zijn eind komt, wordt steeds gruwelijk in beeld gebracht. Je wordt onthoofd, doorboord, gespiesd, geamputeerd, verbrijzeld, geplet, verdronken, geëlektrocuteerd en ga maar door. En dat steeds met huiveringwekkende, bloedspetterende, bottenkrakende geluidseffectjes.



"Met minimale middelen zijn ronduit briljante puzzels in elkaar geknutseld."

Briljante puzzels

Limbo verdient sowieso al een standbeeld vanwege het feit dat ontwikkelaar Playdead (what's in a name?) met minimale middelen ronduit briljante puzzels in elkaar heeft geknutseld.
Feitelijk kan je in Limbo voorwerpen duwen en trekken, schakelaars omzetten, springen, rennen en slingeren... en that's it. Geen wapens, geen items, geen power-ups, geen speciale krachten of tijdelijke transformaties. En toch weten de makers met hun puzzels keer op keer te verrassen, te variëren en te innoveren.
De subtiele manier waarop bijvoorbeeld zwaartekracht wordt ingezet om momentum te creëren waardoor je die ene sprong net wél haalt. Ook het stoeien met magnetische ondergronden waardoor objecten, inclusief het jochie zelf, van grond naar plafond gezogen worden en vice versa, vormen echte breinbrekers.
Een aantal keer in het spel boort een witte worm zich in je hersenpan, daarmee je looprichting overnemend. De worm zorgt ervoor dat je als een zombie richting je eigen dood wandelt, met als enige uitweg de optie om te springen en jezelf zo richting zonlicht te leiden... waarna de worm schrikt en jij vervolgens gedwongen de tegengestelde richting op zal gaan lopen. Het levert vele puzzelhoogtepuntjes op.

Voorgeborchte van de Hel

De sfeer, de gameplay, de besturing, de vormgeving... ze steken stuk voor stuk uitstekend in elkaar, maar het meest onder de indruk ben ik nog van de symboliek en het verhaal achter het spel. Temeer omdat het geheel voor velerlei interpretaties vatbaar is.
Waar ik me in videogames vaak aan stoor, zijn de





weetje • weetje
Limbo is - shame on us - in de PU slechts behandeld in de rubriek Snaai Games, de voorloper van Ook Gespeeld. Middels dit Game-Monument hebben we die schandvlek in ieder geval weggepoetst.





oppervlakkige verhalen, de voorspelbare plottwisten en de archetypische personages die spelers behandelen alsof het kleuters zijn die 'Nijntje Viert Kerst' al een lastig te doorgronden raamvertelling vinden.
In Limbo is het abrupte en tot nadenken stemmende einde verre van eenduidig; het levert stof tot nadenken en discussie. Er is geen universele, duidelijke uitleg en dat geldt feitelijk voor het hele spel. Simpel gesteld is Limbo de plek die door katholieken wordt aangeduid als voorgeborchte van de Hel. Daar kwamen de minimale zondaars terecht, bijvoorbeeld baby's die stierven voor ze gedoopt konden worden. Limbo wordt ook vaak aangeduid als tussenwereld waarbij de aanwezigen zowel naar de Hel als de Hemel kunnen gaan. Het jochie heeft blijkbaar nog een taak, het vinden van zijn zusje maar waarom? En waarom in Limbo?

Auto-ongeluk

De algemene opvatting is dat jij, de speler, in de game al dood bent, en pas echt rust krijgt als je uiteindelijk je zus vindt. Vlak voor het einde, na de laatste puzzel, zweef je door een glazen wand, op een droomachtige manier, waardoor het glas vertraagd breekt en je landt in het bos waar je het spel ook begon. De cirkel is rond.



Dit is een sleutelscène in het spel. Verwijzen deze glasscherven naar een dodelijk auto-ongeluk waarbij het jochie door de voorruit van de auto is geslingerd? Ook de laatste scène waarbij het kereltje eindelijk zijn zus ontmoet, is veelzeggend. Beiden kijken elkaar niet aan (besluipt de jongen zijn zus?) en als het meisje doorheeft dat jij achter haar staat, schrikt ze. Het volgende, allerlaatste beeld met de aftiteling, is die van twee hoopjes restanten met zoemende vliegen... Zijn dat de twee dode lichamen van broer en zus?



Levensreis

Het spel zelf wordt door sommigen gezien als symbool voor de reis van het leven. Het gedeelte in het bos, de natuur, staat dan voor de jeugd en het gedeelte met de andere kinderen die je vijandig gezind zijn, staat voor de middelbare schoolperiode waarbij pesterijen en buiten de groep vallen bekende thema's zijn. De latere industriële levels staan voor volwassenheid waarbij de terugkerende routines van het werkend bestaan, evenals het afscheid van de fantasie centraal staan.
Het is een theorie die hout snijdt en de makers maken niet voor niets gebruik van bekende metaforen. De spin staat voor angst, de lopende band voor herhaling en routine, het hotel voor de stad en het volwassen leven dat daarbij komt kijken en ga zo maar door.

De bad guy?

Ik wil deze lofzang afsluiten met een theorie die even interessant als angstaanjagend is. Wat als het jochie in de game de bad guy is? Dat de kinderen die jou

"Je wordt onthoofd, doorboord, geamputeerd, geplet, verdronken, geëlektrocuteerd en ga zo maar door."

proberen te doden, beschermers zijn van je zus die weten dat jij je eigen zuster wil vermoorden? Dat alle valstrikken en machines het doel hebben om jou tegen te houden?
Ga maar na... het jongentje vertoont geen enkele vorm van emotie, rukt zonder problemen een enorme spinnenpoot uit het lichaam van het insect, gebruikt het drijvende lijkje van een ander kind als opstapje om een springpuzzel te kraken en lijkt totaal niet onder de



indruk van alle gevaren die zich op zijn pad aandienen. Wie zich de laatste scène nog eens voor de geest haalt, zal zich afvragen waarom de zus zo schrikt als ze doorheeft dat haar broer achter haar staat.
Ik zeg niet dat dit DE uitleg achter Limbo is, maar het geeft wel aan dat deze game veel verder gaat dan een sfeervol platformspelletje. Het heeft mij na het uitspelen in ieder geval nog weken bezig gehouden... ✖

REVIEW

XBOX ONE



PEGGLE 2

Vol trots kwam Florian zijn geïmporteerde Xbox One showen op de redactie. Hij sloot het apparaat aan en dook meteen in de Marketplace. Niet voor Dead Rising 3 of Forza 5, maar om Peggle 2 te downloaden! Waarom, dwaas? Waarom?



De eerste Peggle heb ik helemaal kapot gespeeld op de Xbox 360 en later zelfs nog een keer op de PS3. Toen Peggle 2 werd aangekondigd voor de Xbox One liet ik dan ook een nat scheetje van opwinding, er zijn namelijk maar weinig games zo verslavend als Peggle, en ik was hard toe aan wat nieuwe levels en characters...

Balletje

In Peggle 2 is het weer zaak om alle rode orbs weg te spelen in het level. Dat doe je door een balletje vanaf de bovenkant naar beneden te schieten en dan maar te hopen dat het onderweg naar beneden rode orbs aantikt. Er zijn in een level altijd veel meer blauwe orbs die in de weg zitten en dus komt er een vleugje tactiek bij kijken (in de goede richting schieten) om zoveel mogelijk rode orbs met één balletje weg te krijgen.

De blauwe orbs zijn echter wel punten waard, en als je in je beurt genoeg punten haalt, krijg je een extra shot. Helemaal onderin het level beweegt een mand heen en weer en als je bal daarin belandt, verdien je eveneens een extra shot.

Je hebt tien ballen aan het begin van ieder level, maar door veel punten te scoren en/of de bal onderin te redden, kun je er dus uiteindelijk meer per level krijgen.

weetje • weetje

Peggle 2 is een Xbox One timed exclusive. Uiteindelijk zal de game, net als het eerste deel, op alle platformen uitkomen, inclusief iOS en Android.

"De Trial Levels zijn nieuw, maar aan de gameplay is helemaal niks veranderd of toegevoegd."

Braindead

Zoals zo vaak met dit soort spellen, begint het allemaal vrij eenvoudig, maar loopt de moeilijkheidsgraad al snel op tot verdomd pittig.

De game kent verschillende werelden met elk tien levels. Om je te helpen is elke wereld gelinkt aan een character met een special move die je kan gebruiken als je een van de twee aanwezige groene orbs aantikt. Vooral in de latere levels moet je goed nadenken over wanneer je die special moves inzet, want als je ze verneukt, is het level gedoemd te mislukken.



Er is ook een variant op dit spel, en als je daar het level niet haalt, degradeer je naar een lagere divisie: Peggle Zwolle heet 't.

Het leuke van Peggle 2 is dat je het op zich weer compleet braindead kunt spelen, aangezien er een hoop geluk bij komt kijken, maar als je er wat tijd in wil steken, kun je er echt beter in worden. Dan blijkt die op het oog zo eendimensionale game, toch dieper te gaan dan je denkt!

Verslaving

Naast de nieuwe levels heeft Peggle 2 speciale Trials, waarin je levels moet halen onder speciale omstandigheden, en die ga je echt niet halen als je lukraak balletjes afschiet! Het geeft net dat beetje diepgang voor de hardcore spelers die zo verslavend werkt. Zodra je in de flow zit, schiet je die ballen soepeler dan Neo door de Matrix vliegt.

Toch, alles bij elkaar is de content van Peggle 2 eigenlijk wel een beetje mager. Het lijkt meer een DLC pack in plaats van een volledig nieuwe game. De Trial Levels zijn nieuw, maar aan de gameplay is helemaal niks veranderd of toegevoegd. Ik had gehoopt dat PopCap in dit deel helemaal los zou gaan met leipe characters en over de top levels, maar het is allemaal wat veilig en braafjes. Zonde, dat kost Peggle 2 de Gold Award!



Gelukkig doen ze bij gym op school de paardsprong. Bij de eenhoornsprong zou je nare verwondingen oplopen...

weetje • weetje

PopCap gaat de game ondersteunen met DLC. Als eerste komt er een gratis update die zowel offline als online multiplayer mogelijk maakt!

PRE-LAUNCH SCORE **80**

De fans van het eerste deel zullen vanwege de verslavende gameplay weer met bloeddoorlopen oogjes rondlopen de komende tijd. Helaas brengt Peggle 2 geen vernieuwing, wél slapeloze nachten.

FLORIAN



Met een beetje skills heb je na tien uur alle levels en Trials gehaald.

20 UREN

BASICS

PUZZELGAME
POPCAP / EA
1-2 SPELERS
OUT NOW / NL NNB

3



SENSEI WARS



In het land der succesvolle iOS games, is de kloon veelal Koning. Is Sensei Wars een gevalletje beter goed gejat dan slecht verzonnen? Jan checkte deze gratis strategie-light game die speelt in een feodaal, cartoonesk Japan.

Prijs
€ 0,00

Het aantal klonen van bestaande games in de App Store is ongekend, en er wordt daarbij schaamteloos gegoocheld met namen zodat de kloon in kwestie vrijwel automatisch opduikt als er op het 'echte' spel wordt gezocht.
Zijn het de makers van iOS-games die hun publiek minachten, of is de doelgroep te stompzinnig/te lui om het verschil in games te zien? Hoe dan ook, Cat Daddy doet zijn best om het van kopieën bulkende strategische bouw-en-verdedig genre in ieder geval van vers bloed te voorzien.

Speel een draak vrij

Sensei Wars is de zoveelste Clash of Clans-kloon (alliteratie de-luxe) maar toch een heel leuk spelleke. Het doet denken aan Samurai Siege dat op zijn beurt weer een mix was van Clash of Clans en Three Kingdoms. Kortom; de originaliteitsprijs wint Sensei Wars in de verste verte niet.
Ook nu bouw je je dorpje langzaam uit en ontgrendel je stapsgewijs nieuwe eenheden zoals monniken, ninja's en zelfs draken. Het upgraden van gebouwen en dergelijke kost behoorlijk wat tijd en als je die tijd wil versnellen, kost dat gems... of je moet het geduld hebben van een boeddhistische schildpad en netjes blijven wachten tot het moment dat je weer verder kunt spelen.



Gasten die graag met vuurwerk smijten, hebben vaak een kort lontje...



Doggy Style zit er alleen in als je fors bijbetaalt.

> **weetje • weetje**
> *Sensei is een Japans woord en wordt gebruikt als aanduiding voor leraar of iemand die zeer vaardig is in een bepaalde (vecht) kunstvorm.*

Vechtersbaasje

Leuk en zowaar origineel is dat de grote baas, de Sensei, niet alleen zichtbaar in beeld verschijnt, maar als personage ook speelbaar en door te ontwikkelen is.
Als kind zie je – cliché, cliché – je dorp afbranden. Dat tekent je voor de rest van je leven. Je zweert wraak en ontwikkelt tal van vechtstijlen volgens een heuse tech-tree waarbij ook een vleugje strategie komt kijken.
Daarbij moet je overigens niet denken aan niveautje Total War, StarCraft of Company of Heroes... het draait allemaal om het 'outnumberen' van je tegenstanders. Simpel gezegd: zorg dat je de beste troepen hebt en zorg dat je er zoveel mogelijk hebt.
De echte fun komt echter als de Sensei zich in de strijd gaat mengen. Hij beschikt over een aardige trukendoos, zoals smijten met vuurwerk en helende magie.
Nog leuker wordt het dankzij het RPG-element. Hoe beter je dorpje zich ontwikkelt, hoe hoger het level van je Sensei en hoe beter je wordt in de drie skill trees: Tijger, Schildpad en Kraanvogel, respectievelijk Aanval, Verdediging en Ondersteuning.
Zo wordt je Sensei steeds beter en omvangrijker en blijf je door spelen, alleen al omdat je wil weten wat voor coole moves dit koddige vechtersbaasje nu weer krijgt.

> **"Je wil weten wat voor coole moves dit koddige vechtersbaasje nu weer krijgt."**



De game is gratis omdat Van de Ende Musicals subtiel reclame maakt voor 'Zij Gelooft In Mij'.

Tergend

Sensei Wars is een leuke game binnen een overvol genre dat tegelijkertijd nog wel wat tweaks kan gebruiken. Zo vind ik 24 uur wachten om iets te upgraden veel te lang en zou je ook meer werklui moeten kunnen inhuren. Je moet behoorlijk briljant en geduldig zijn om in dit spel te vorderen zonder ooit te willen betalen. Het is mij tot nu toe nog gelukt om niks te lappen [we kennen je – Ed] maar ik trok geregeld de laatste haren uit mijn kale bolletje. ✪

SCORE 70

Sensei Wars injecteert het CoC-kloon genre met een aantal leuke elementen maar het lange wachten zou wel eens onsje minder hebben gekund.

JAN



Hier ben je, zeker als je nooit je portemonnee wil trekken, heeeeeel lang zoet mee, al moet je zelf maar uitmaken hoeveel geduld je er mee hebt.

50+ UREN

12

BASICS
STRATEGY LIGHT
CAT DADDY
1 SPELER
OUT NOW

PU-SYCHOLOGIE

WAT VOOR SOORT GAMER BEN JIJ?

Goedendag, studenten, en welkom bij het eerste PU-sychologie-college. Vragen mogen ná het college gesteld worden via de Yo!Post!, aangezien professor Samuel niet graag wordt onderbroken. Vergeet geen aantekeningen te maken!



De hersenen van gamers zijn uiterst interessant, aangezien ze ontzettend vaak heftig gestimuleerd worden door bombastisch geluid en flitsende, kleurrijke beelden met immer realistischere graphics. En laten we ook de uitstekende hand-oog coördinatie van gamers niet vergeten! Ja, de grijze massa van een gamer is een uiterst goed getraind orgaan. Nog interessanter is echter hoe iemands gamegedrag invloed heeft op zijn of haar persoonlijkheid, en andersom. Daarom staat dit college in het teken van de negen belangrijkste gamertypen die ik de afgelopen jaren heb waargenomen tijdens mijn casestudies. Voor extra achtergrondinformatie over deze gamertypen verwijs ik jullie graag door naar mijn boek 'Vrouwen Kunnen Niet Gamen en Andere Halve Waarheden over Gamers'. Online verkrijgbaar voor slechts € 69,69.

DE HIPSTER

Bijpassende PU-redacteur: **Graddus**

Hipsters zijn gamers waarbij het verlangen om serieus genomen te worden vaak doorslaat naar een negatieve houding ten opzichte van het gehele medium videogames. Ze spelen weliswaar de nieuwste games én genieten daar ook ontzettend van, maar uiten zich er desondanks toch negatief over. Hiermee hopen ze te laten zien hoe verfijnd hun smaak wel niet is en hoeveel ze afweten van de gamegeschiedenis. Om de echte, positieve meningen van een Hipster te horen, is het aanbevolen hen grote hoeveelheden alcohol te laten consumeren.



DE SPORADISCHE

Bijpassende PU-redacteur: **Tjeerd**



Sporadische Gamers halen gemiddeld één grote game per kwartaal (meestal een populaire sandbox-titel of militaire shooter; negen van de tien keer iets wat aangeraden wordt door de vele andere Sporadische Gamers waar hij/zij mee omgaat) en spelen die zo nu en dan wanneer ze zich weer herinneren dat er een console onder hun tv staat. De meeste Sporadische Gamers zouden best meer willen gamen, maar kunnen daar de tijd niet voor vinden, vanwege een veeleisende baan, intense studie en/of tijdrovende relatie. Sporadische Gamers hebben meestal bruisende privélevens, wat ervoor zorgt dat ze niet merken dat er vaak op hun wordt neergekeken door de overige typen.

DE NON-GAMER

Bijpassende PU-redacteur: **Ed**



"Non-Gamers" zijn mensen die vroeger wel eens gegamed hebben en het soort van hebben afgezworen, of er simpelweg door omstandigheden nooit meer aan toekomen. Ze kijken naar hoe het medium geëvolueerd is en wat nu de meest populaire games zijn, en vinden het maar ingewikkelde, gewelddadige rotzooi. Op zich zouden ze best een controller willen oppakken, ware het niet dat ze met het stigma rondlopen dat gaming veel te ingewikkeld is 'met al die knopjes en sticks enzo'. Non-Gamers doen gamen vaak af als tijdsverspilling, zonder dat ze doorhebben dat 't dagelijkse potje Candy Crush dat ze op hun telefoon spelen óók gewoon gaming is.





DE ENCYCLOPEDIE

Bijpassende PU-redacteur: ***Jan***

Er zijn gamers die dusdanig lang gamen en er zo gefascineerd door zijn, dat ze alles over het medium lijken te weten. Ze slaan iedereen om hun oren met gaming trivia, namen van developers en titels van gerespecteerde games, en denken over elke game mee te kunnen praten. Er komt zelden iets negatiefs uit hun mond, en áls ze al kritiek uiten op een game, dan is het meestal door er een andere game bij te halen waar ze wèl iets positiefs over kunnen zeggen.

Deze Encyclopedieën besteden naarmate de jaren vorderen vaak net zo veel tijd aan het lezen van game-gerelateerde fora en bladen als aan het daadwerkelijke gamen. Laat je niet misleiden door hun grote gameverzameling en 'street cred', en vergelijk hun reputatie eerst met hun daadwerkelijke gamerscore.

DE FANBOY

Bijpassende PU-redacteur: ***Jurjen***

Fanboys zijn meestal opgegroeid met de consoles van één specifieke developer, waardoor ze een emotionele, bijna onlosmakelijke connectie hebben met dat bedrijf. Daardoor blijven ze altijd de machines en games van diezelfde ontwikkelaar prefereren, zelfs wanneer er concurrerende producten op de markt zijn die wellicht ondertussen beter bij hen passen.

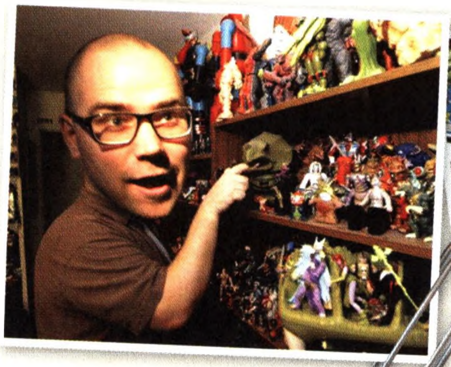


Fanboys zijn er in alle soorten en maten: zo heb je bijvoorbeeld de nostalgische Nintendo-fanboys die blind lijken te zijn voor degelijke hardware en de arrogante PC-fanboys die een bijna Arische liefde hebben voor hun krachtige apparaat (zelfs wanneer er nauwelijks goede games zijn die daar gebruik van maken). Fanboys zijn zich tegenwoordig zeer bewust van hun beperkte blikveld en de bijbehorende negatieve connotaties, en doen daarom vaak alsof ze ook van andere platformen genieten.

DE ULTRAGEEK

Bijpassende PU-redacteur: ***Wouter***

UltraGeeks zijn gamers die naast gaming ook een grote passie hebben voor andere vormen van 'geeky' entertainment. Ze zijn meestal teleurgesteld in het echte leven en grijpen daarom zoveel mogelijke vormen van escapisme aan. Naast games zijn ze vaak fanatiek bezig met comics, films, tv-series en/of bordspellen.



Van alle gamertypen hebben UltraGeeks gemiddeld het minst vaak geslachtsgemeenschap, al komt het gelukkig redelijk vaak voor dat twee UltraGeeks elkaar 'vinden' en vervolgens een romantische relatie aangaan. Vaak komen er uit deze relaties zogenaamde 'MiniGeeks' voort.



DE JAPANOFIEL

Bijpassende PU-redacteur: ***Samuel***

Japanofielen worden ook vaak 'weeaboos' genoemd. Deze gamers zijn meestal luide, extraverte excentriekelingen die onvoldoende aandacht hebben gekregen tijdens hun opvoeding, en daarom een voorliefde hebben ontwikkeld voor kleurrijke, over de top, epilepsie-oproepende videogames uit het land van de rijzende zon.

Japanofielen houden van extremen, meestal omdat ze zelf de subtiliteit hebben van een Tsunami. Ze prijzen de flamboyante, androgyne esthetiek van Japanse games als zijnde vooruitstrevend, secuur en kunstzinnig, terwijl ze steevast ontkennen dat er in de door hen zo geprezen titels vaak een sterk homo-erotisch spanningsveld aan te treffen is.

DE DUDEBRO

Bijpassende PU-redacteur: ***JJ***

DudeBro's bestaan voor 99,9996% uit adolescente en nauwelijks volwassen mannen die vaak onzeker zijn over de lengte van hun geslachtsorgaan en daarom besluiten hun mannelijkheid te uiten aan de hand van hun gamegedrag. DudeBro's spelen daarom vooral sportgames, racegames en shooters; genres waarin het testosteron en de fallische symbolen prominent aanwezig zijn. DudeBro's houden ook van online gaming, waar ze hun verlangen om als stoer gezien te worden, uiten in zeer grof taalgebruik en het 'teabaggen' (een seksuele handeling voorheen vooral populair in de SM-scene) van de tegenstander.



Games die specifiek gemarket zijn aan DudeBro's, zijn vaak te herkennen aan de dubstep in de bijbehorende trailers. Inderdaad: DudeBro's hebben nog niet door dat dubstep al lang dood is.

DE STONER

Bijpassende PU-redacteur: ***Florian***

Stoners zijn vaak te herkennen aan hun leefomgeving, die uit opgestapelde pizzadozen en verfrommelde blikjes energydrank bestaat. Deze gamers intensiveren hun game-ervaringen met THC, de psychedelische stof die uit specifieke planten wordt gewonnen. Stoners balanceren de intensiteit van een (voor hen) lange werkdag met de rustgevende werking van de substantie en het escapisme van videogames.



Ze hebben uiterst getrainde vingers, zowel van het vele gamen als van het rollen van zeer strakke joints. Ook zijn ze vaak te herkennen aan hun gamertags, met namen als '4/20FTWLOL', 'BlazinItUp4Real', 'DatGrass89', 'WeedWarrior' en '1337HerbSmoker'. »

ZELFANALYSE

WAT VOOR SOORT GAMER BEN JIJ?

De kans is zeer groot dat jij ook tot de gamer-subcultuur behoort, gezien het feit dat je bij dit college aanwezig bent. Indien je nog niet weet onder welke subsplitsing jij gecategoriseerd kunt worden, is hier een snelle persoonlijkheidstest die jou kan helpen het beestje een naampje te geven. Beantwoord de vragen en kijk van welk type je de meeste antwoorden hebt.

1 Welke hobby bedrijf je naast het gamen het liefst?

- ☐ Discussiëren over de verschillen tussen de next-gen consoles op gamefora. (**Encyclopedie**)
- ☐ Oude games voor de SNES van eBay plukken, uiteraard inclusief doosje. (**Fanboy**)
- ☐ De Civil War-serie van Marvel op m'n iPad lezen via de Marvel-app. (**UltraGeek**)
- ☐ Een White Widow-joint roken. Of een Haze. Ja, die Haze was chill, ouwe. (**Stoner**)
- ☐ Genieten van een nieuwe aflevering van De Wereld Draait Door. (**Non-Gamer**)
- ☐ Een biertje doen met m'n maten. (**Sporadische**)
- ☐ 'Attack on Titan' downloaden en vijf keer achter elkaar kijken. (**Japanofiel**)
- ☐ Naar de sportschool gaan en benchpressen als een malle. (**DudeBro**)
- ☐ De kunstexposities van oude klasgenootjes checken en vooral niet zeggen hoe lelijk ik hun werk vind. (**Hipster**)

2 Wat was jouw game van 2013?

- ☐ Plants vs. Zombies 2: It's About Time (**Non-Gamer**)
- ☐ Metal Gear Rising: Revengeance (**Japanofiel**)
- ☐ Hotline Miami (**Hipster**)
- ☐ XCOM: Enemy Unknown (**UltraGeek**)
- ☐ FIFA 14 (**DudeBro**)
- ☐ Grand Theft Auto V (**Stoner**)
- ☐ Super Mario 3D World (**Fanboy**)
- ☐ Call of Duty: Ghosts (**Sporadische**)
- ☐ BioShock: Infinite (**Encyclopedie**)



Stoners voelen zich helemaal thuis in GTA V.



DWDD, het dagelijkse hoogtepuntje voor de Non-Gamer.

3 Welke van deze recente albums zou jij het liefst beluisteren?

- ☐ 'The Bones of What You Believe' - CHVRCHES (**Hipster**)
- ☐ 'Super Mario 3D World: Original Soundtrack' - Mario 3D World Big Band (**Fanboy**)
- ☐ 'Doris' - Earl Sweatshirt (**Stoner**)
- ☐ 'The Invasion' - Destroid (**DudeBro**)
- ☐ 'The Next Day' - David Bowie (**Encyclopedia**)
- ☐ 'Endless Fantasy' - Anamanaguchi (**Japanofiel**)
- ☐ 'Random Access Memories' - Daft Punk (**UltraGeek**)
- ☐ 'Swings Both Ways' - Robbie Williams (**Non-Gamer**)
- ☐ 'Nothing But the Beat' - David Guetta (**Sporadische**)



De original soundtrack van Super Mario 3D World ontbreekt natuurlijk niet in de verzameling van de echte fanboy.

4 Als ik alleen ben, maak ik me het meest zorgen over:

- ☐ ... de hoeveelheid hentai op m'n computer; hopelijk weet m'n vriendin van niets. (**Japanofiel**)
- ☐ ... de wekker die morgenochtend om half acht weer afgaat. (**Sporadische**)
- ☐ ... m'n tweede hypotheek. Misschien moet ik die hele verbouwing maar gewoon laten zitten. (**Non-Gamer**)
- ☐ ... de hoge verkoopcijfers van al die andere consoles. Grrrrrr. (**Fanboy**)
- ☐ ... of ik wel genoeg eiwitten binnenkrijg. Die biceps ontstaan immers niet vanzelf! (**DudeBro**)
- ☐ ... of J.J. Abrams een Star Wars 7 aan het maken is die net zo legendarisch gaat zijn als de originele trilogie. (**UltraGeek**)
- ☐ ... of mijn haar wel goed zit; het moet immers precies veertig graden schuin staan. (**Hipster**)
- ☐ ... eh, niets. Dat is het fijne van wiet, vriend. (**Stoner**)
- ☐ ... hoe ik op het forum ga verdedigen dat Assassin's Creed IV beter is dan Beyond: Two Souls. (**Encyclopedie**)

5 Wat zie jij, als je naar dit plaatje kijkt?



- ☐ Het Batman-logo, duh. (**UltraGeek**)
- ☐ Dit is de concept art van de vroege bèta van de voorloper van Black & White van Peter Molyneux. (**Encyclopedie**)
- ☐ Ah, minimalisme. Geef mij toch maar gewoon een Ad Reinhardt. (**Hipster**)
- ☐ Nou, iemand heeft overduidelijk met inkt zitten kloten, zeg. (**Sporadische**)
- ☐ De tweede, ware vorm van Ganon. Je moet volgens mij wel drie keer de Ocarina of Time Master Quest achter elkaar uitspelen om hem te kunnen bevechten. (**Fanboy**)
- ☐ Shirako, volgens mij. Ja, oké, dat is gewoon rauwe vissensperma, maar het is ècht heel lekker. Het is niet voor niets een delicatesse in Japan. (**Japanofiel**)
- ☐ Dat is overduidelijk een representatie van de god in onszelf, weet je? *neemt hijs* Rond en perfect, maar ook duister en imperfect. Snap je? (**Stoner**)
- ☐ M'n ex-vrouw. Die snapte ik ook nooit. (**Non-Gamer**)
- ☐ Tieten. Memmen. Borsten. Bloemkolen. Brammen. Doppen. Jetsers. Meloenen. Tett'n. (**DudeBro**) ✖



Hentai wordt overigens niet alleen door Japanofielen gewaardeerd...



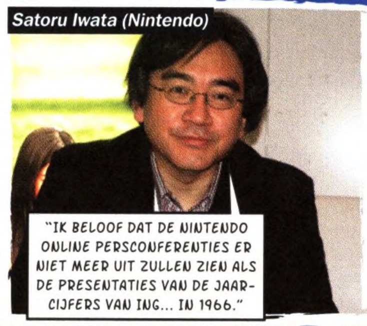
De game-industrie belooft 'spontaan' beterschap



Vanwege de vele fuck ups in 2013, vroeg JJ eerst telefonisch enkele publishers en developers naar hun plannen voor 2014. De antwoorden stelde hem niet tevreden, dus dreigde JJ persoonlijk langs te komen voor een 'goed gesprek'. Dat hielp.

















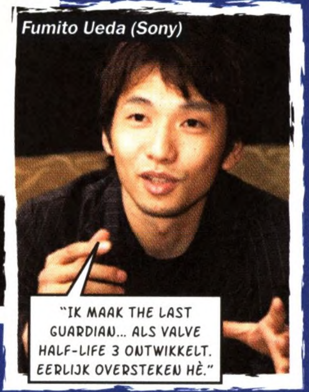












Voornemens van de redactie



OOK GESPEELD

WANT IN HET NIEUWE JAAR WORDT ER OOK GESPEELD

BIJNA-VERGETEN TOP-ADVENTURE



Titel: **The Legend of the Mystical Ninja**
Platform: Wii U
Prijs: € 7,99

Wanneer je een stel ouwe lullen over **de beste action-adventures uit de SNES-periode** hoort debatteren, gaat het al snel over titels als The Legend of Zelda: A Link to the Past, Castlevania IV en Secret of Mana. Vreemd genoeg wordt The Legend of the Mystical Ninja in dergelijke discussies zelden vermeld, terwijl juist dit action-adventure van alle genoemde titels wel iets heeft.

Net als in Castlevania moet je je springend, meppend en projectielen smijtend een weg banen door platte platformlevels. Maar er zijn ook levels waarin je net als in Zelda en Secret of Mana in een vogelperspectief door dorpen loopt, vijanden verslaat en geld en goederen verzamelt. Zoals gebruikelijk in de betere action-adventures, vereisen de eindbaasgevechten doordachte tactieken, en is het van belang je personage sterker en veelzijdiger te maken door betere kledingstukken en wapens te verzamelen. **En dan zijn er ook nog leuke minigames** (waaronder een stukje Gradius en een first-person doolhof) en een aanbevelingswaardige tweespelerstand.



Voor wie nu denkt dat deze Mystical Ninja alleen maar goed kan jatten: de game heeft wel degelijk een eigen smoel, flair en 'typisch Japanse' charme, inclusief ninja-katten, martial arts training en een fijne soundtrack vol oosterse tingel-tangel-toestanden.
Wie het met me eens is dat dergelijke coole action-adventures tegenwoordig niet meer worden gemaakt en bereid is een beetje door te zetten (**de moeilijkheidsgraad ligt ouderwets hoog**), zal met dit bijna-vergeten avontuur twee of drie heerlijk nostalgische avondjes beleven.

OORDEEL

Zo worden ze tegenwoordig niet meer gemaakt.

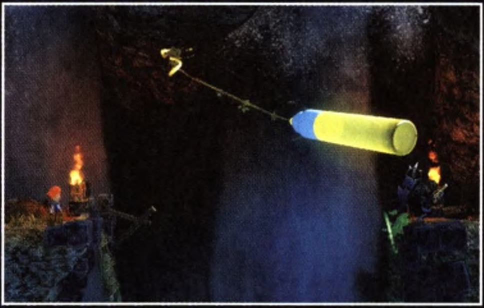
VAN JE BROER MOET JE HET HEBBEN



Titel: **Max: The Curse of Brotherhood**
Platform: Xbox One / Xbox 360
Prijs: NNB

In eerste instantie lijkt Max: The Curse of Brotherhood op een Heart of Darkness-achtige platformer met het verhaal van Labyrinth, de gimmick van Fracture en de vergezichten van God of War. **Dat kan toch haast niet verkeerd zijn...**
Maar de zoom-out trucjes in indrukwekkende vistas aan het begin van de game, die dus sterk aan God of War doen denken, blijken geen terugkomend ding, waardoor die vergelijking al snel wegvalt. Dikke eindbaasgevechten blijven eveneens zo goed als uit, hoewel het er af en toe sterk op lijkt dat iets dergelijks gaat gebeuren... Des te groter de teleurstelling.

Het verhaal van een jongetje dat z'n broertje weg wenst, daadwerkelijk z'n zin krijgt maar toch achter het ontvoerde kereltje aan gaat in een onbekende wereld, wordt lang niet zo interessant als die in Labyrinth (waarin een piepjonge Jennifer Connelly haar broertje weg wenst, waarna ze achter trollenkoning



David Bowie aan gaat om hem terug te krijgen). The Curse of Brotherhood heeft veel meer memorabele wezens, fantasie prikkelende situaties en afwisseling in de omgevingen nodig.

Alleen **de prachtige, uiterst scherpe beelden en soepele animaties** (op de Xbone althans) hebben iets weg van Heart of Darkness. Verder is Max lang niet zo'n duistere game als deze sfeervolle platformer uit 1998, maakt niet uit hoe vaak je het ventje in de hoofdrol laat sterven. Dus die overeenkomst houdt evenmin stand.

Gelukkig is het manipuleren van rotsen slechts de eerste power die Max krijgt, waardoor de game meer te bieden heeft dan die gimmick in Fracture (een zo goed als vergeten shooter uit 2008 waarin je het terrein kan vervormen om met je vijanden te fucken). Later beïnvloedt Max met z'n Magic Marker namelijk takken en lianen, en met deze krachten moeten natuurlijk puzzels opgelost worden. **Soms zijn de puzzels leuk, maar even vaak irritant** of te veel rustend op trial & error. Als je alle collectibles wil verzamelen, dan moet je helemaal rekenen op een ongewenste hoeveelheid ergernis.

Dus... een game die meteen een hoop aangename associaties oproept, weet z'n sterke eerste indruk niet vast te houden. De hulpeloosheid van het ventje dat alleen rotsen en takken kan tekenen wordt na een tijdje vervelend, frustrerend zelfs, ondanks dat de besturing van wat Max wél kan, meer dan aardig werkt met die fijne X1-controller.



RACEN MET EEN DOOIE MUS



Titel: Angry Birds Go!
Platform: iOS / Android / Windows Phone / BlackBerry 10
Prijs: Gratis (*uche*)

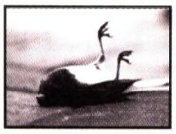
Tot nu toe heb ik altijd met de borst vooruit en de kin omhoog de Angry Birds games verdedigd. Alle AB-games, inclusief de Rio, Space en Star Wars spin-offs... ik heb ze met veel plezier gespeeld. Maar Angry Birds Go! stuit zelfs mij tegen diezelfde borst. Angry Birds **verbasteren tot een kartracer is sowieso al vrij dubieus** maar het freemium model achter het spel is zo agressief dat deze game binnen een half uur tot grote ergernis leidt.



De (te korte) ritjes zelf zijn nog wel aardig om te doen, maar de vogels worden na een paar races moe en dan moet je lang wachten of geld trekken om verder te kunnen spelen. Hetzelfde geldt voor het verbeteren van je karts of de verplichte aanschaf van nieuwe wagentjes (anders kom je niet verder). Dat kan met muntjes of diamantjes, of met echt geld. Wil je geen harde pecunia betalen dan zal je moeten grinden tot je een ons weegt, en steeds maar weer die irritante, schreeuwende 'trek-nu-je-creditcard!'-boodschappen moeten wegklikken.

Als kartracer te beperkt en als gratis game ronduit irritant.

OORDEEL:







Een oogstrelende platformer met een paar aardige puzzels dus, maar eentje die te weinig topmomenten kent voordat je (te snel) bij het einde belandt. Geen Heart of Darkness-achtige platformer met het verhaal van Labyrinth, de gimmick van Fracture en de vergezichten van God of War helaas, maar **een re-make van Max and the Magic Marker**, een game waar nog nooit iemand van gehoord heeft...

SCORE 62

WAT DENK JE ZELF?!



Titel: Doki-Doki Universe
Platform: PS4 / PS3 / PS Vita
Prijs: 7,49 euro (Cross-Buy)



Na het spelen van Doki-Doki Universe weet ik eigenlijk niet of je het wel een game mag noemen. Het is meer **een interactieve persoonlijkheidstest**, waarin je op zoek bent naar wat het betekent om een mens te zijn en wat voor soort persoon je zelf bent. Dat klinkt heel zwaar, maar dat is het absoluut niet!
Het is juist een easy going game, waarin je met een robotje op zoek bent naar antwoorden.



De gameplay is simpel. Het is de bedoeling om beesten en mensen op verschillende planeten te helpen, en dat doe je door objecten te 'summonen'. De objecten kom je tijdens je persoonlijke avontuur tegen en kan je daarna gebruiken om je quest mee te voltooien. Je keuze voor de gebruikte objecten maakt deel uit van je eigen persoonlijkheid, en na een aantal quests krijg je steeds een update over je karakter.
Je krijgt af en toe ook meerkeuzevragen, waarin je wordt gevraagd hoe je over bepaalde situaties denkt en met die info maakt de game een soort profiel van je. Het leuke is dat je met de robot dus eigenlijk op zoek bent naar antwoorden over jezelf en **dat werkt op een vreemde manier best verslavend**. Het is grappig om uit te vinden hoe Doki-Doki Universe over je denkt!

Er zijn een hoop planeten te ontdekken en overal kom je nieuwe characters tegen, maar de flinterdunne gameplay wordt na een paar uurtjes wel heel repetitief. Je kunt ontzettend veel verschillende objecten summonen, maar **het komt uiteindelijk steeds op hetzelfde neer.**
Het getekende stijltje is bij vlagen geniaal, maar de echte reden dat je doorspeelt, is dat je een compleet profiel wil 'verzamelen' voor je persoonlijkheidstest.

Doki-Doki is op zich okidokie. **De stijl is tof, het hele concept is zeer origineel** en ik heb regelmatig gelachen om de testuitslag na een stukje spelen, maar de platform gameplay had wel wat interessanter gemogen.

SCORE:



DOOD AAN DE SLAVENDRIJVERS!



In Freedom Cry krijg je Adéwalé, de trouwe rechterhand van Edward Kenway, onder de knoppen. Hij is zelf ook Assassin geworden en wil zo veel mogelijk slaven bevrijden.
Het levert (op een paar technische slordigheidjes na) leuke nieuwe gameplay op, en als je van Assassin's Creed IV hebt genoten, is het aanschaffen van deze DLC een no-brainer. Hijs de zeilen maar weer!
www.pu.nl/freedomcryreview



RARE JONGENS, DIE ROMEINEN



Titel: Total War: Rome II - Caesar in Gaul
Platform: PC
Prijs: € 14,99



Total War: Rome II kreeg niet de stapels lauwerkransen toegeworpen die de makers vooraf hadden verwacht. Grootste kritiekpunten: tikje eenvoudig, te lange laadtijden en het gebrek aan impact van de politiek.
Een deel van die knelpunten is inmiddels aangepakt middels diverse patches. Daarnaast heeft Creative Assembly zich van haar beste kant laten zien door een stroom gratis DLC beschikbaar te stellen. Voor Caesar in Gaul moet je wel dokken, maar daar krijg je wel **een dikke singleplayer campaign uitbreiding** voor waar je zo maar vijftien uur zoet mee bent.



Zoals de naam al doet vermoeden, gaat deze DLC campagne over de invasie van de Romeinen in Gallië. Als je ook maar één Asterix & Obelix stripalbum hebt gelezen, weet je er vast wel iets van. Lang verhaal kort: Caesars succesvolle invasie in Gallië gaf zijn politieke carrière een enorme boost, en het is aan de speler om de geschiedenis na te spelen of te herschrijven, inclusief de beslissende slag om Alesia. Doordat de campagne als zodanig een korte tijdspanne heeft, van 58 voor Christus tot en met 51 voor Christus, zijn de beurten aangepast. Er zijn nu 24 turns per jaar en er zijn seizoenen.

Het betekent wel dat een jaar op zichzelf meer beurten heeft dan bij het origineel. De inbreng van seizoenen zorgt bovendien voor fraaie plaatjes en strategische mogelijkheden en uitdagingen. Belegeringen en troepen verplaatsten in hartje winter? Ik wens je veel succes.
Sowieso is **het begin van deze campagne een stuk pittiger dan de start van de campagne van het origineel**. Ook lijken de individuele battles wat meer gewicht in de schaal te leggen. Lijd je in het begin te veel verliezen, dan wordt het heel moeilijk om de campagne nog succesvol af te ronden.

NÓG MEER MYSTERIE





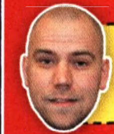
Titel: The Room Two
Platform: iPad
Prijs: € 4,49

The Room Two zit net als de bekroonde voorganger weer vol onheilspellende sferen, mysterieuze kistjes, vage briefjes, obscure voorwerpen en verbluffende, levensechte puzzelmechanismen waar je je met licht denkwerk, een scherp observatievermogen en touchscreen-gebaren doorheen moet puzzelen.
Wat The Room Two onderscheidt van z'n voorganger is dat de puzzels wat meer zijn verspreid over verschillende objecten en ruimten. Verder is The Room Two vooral **een sequel die in alle opzichten wat meer levert dan het eerste deel:** meer puzzels, meer mysterie, nóg fraaiere textures en een nóg griezeliger sfeertje.
Een perfect spel om je een lange winternacht in te verliezen.

SCORE:



IS HET AL DIE PIKMIN-LEVENS WAARD?



Titel: Pikmin 3 – Map Pack 3 (DLC)
Platform: Wii U
Prijs: € 4,99

Stel, je hebt Pikmin 3 uitgespeeld en je bent nog lang niet klaar met die game. Dat zou helemaal geen rare situatie zijn, want **Pikmin 3 is echt een fantastische titel** - een van de drie must-have titels voor de Wii U zelfs - waar je inderdaad niet snel genoeg van krijgt. Ben je dus in deze niet onwaarschijnlijke situatie beland, dan resten je eigenlijk maar twee dingen: losstaande Missions spelen, of een maat opzoeken en Bingo Battle doen.

Bingo Battle is dolle pret, maar heb je alle twaalf courses ontgrendeld, dan ben je daar wel weer klaar mee. Bovendien heb je iemand nodig die graag Pikmin 3 met je wil spelen, en **zulke menspersonen zijn bijzonder zeldzaam op deze aarde**.









Naast de bestaande facties kun je nu ook met de Nervii (de Nerviërs), de Boii (Keltische stam) en de Galaten spelen. Dat levert weer een trits nieuwe units en bijbehorende tactieken op.
Ook de indeling van de kaart is verfijnd. De afstanden tussen de verschillende steden evenals de startpunten van de facties zijn beter in balans. **Helaas maakt de A.I. nog steeds rare bokkesprongen.** Als je, spelend als de Romeinen, eenmaal op stoom bent, lijken sommige stammen zich volledig apathisch als makke schapen naar de slachtbank te laten leiden.
Jammer is ook dat de politieke invloed als spelfactor opnieuw nauwelijks bepalend is; alsof de makers dit element volledig over het hoofd hebben gezien. Daar kan zelfs Panoramix' toverdrank niets aan veranderen. Maar **overall geldt voor deze Caesar in Gaul DLC: Veni, vidi, vici!**

SCORE 80





Met Mission Mode ben je wat langer zoet, helemaal als je Map Pack 3 binnenhengelt. Want daarmee krijg je acht nieuwe missies: vier stuks voor 'Collect Treasure' en evenveel voor het 'Battle Enemies'-type.

Het pakketje is prima geprijsd voor een aantal leuke missies, die je naar nieuwe omgevingen brengen (een strand, een side scrolling grot, de binnenkant van een soort machine) en **waarin je zelfs even met Olimar mag spelen.** Maar misschien heb je net als ik een probleem met het basisprincipe van deze missies, namelijk dat de tijdslimiet de gameplay heel erg trial & error maakt, en je de missies dus vaak moet herspelen om ze te halen, waar je vervolgens nauwelijks voor beloond wordt. Tja, dan vind je het de stress en de tientallen, met zielige zuchtjes wegkwijnende Pikmin waarschijnlijk niet waard...
Dan nog maar een keer die fantastische Story doen, al is het alleen maar om Alph nog één keer 'Brrrrritonie' te horen zeggen!

OORDEEL:



IS DE PEN MACHTIGER DAN HET ZWAARD?





Titel: Scribblenauts Unlimited
Platform: Wii U / 3DS / PC
Prijs: € 49,99

Wie wil er nou zo'n dertien-in-een-dozijn Spec Op spelen, als je met één krabbel de hulp van een compleet leger kunt inroepen?
Deugniet Maxwell gebruikt zijn magische notitieblok echter niet om wereldvrede te stichten. Nee, **de belhamel voert liever rotte appels aan zwervers.** Helaas voor hem blijkt er een vermomde tovenaar tussen te zitten, die zijn zusje met een vloek langzaam in steen verandert. Aan Maxwell vervolgens de taak voldoende mensen blij te maken en zo de betovering te breken.

Scribblenauts Unlimited op z'n best? Ja, bijvoorbeeld op de momenten dat ik een straatmuzikant in de metro aantref die me vraagt of ik een instrument voor hem heb, zodat hij zijn belegen show wat meer allure kan geven. Tuurlijk, ik kan een gitaar, drumstel of een ander 'normaal' instrument tevoorschijn toveren, maar dat doe ik niet. Ik geef hem een scheidsrechtersfluitje! Het antwoord op de vraag of ik hem ook kan helpen aan nieuwe bandleden, is logisch: een batterij arbiters. En wat nieuw geluidsmateriaal? Sure, **met mijn betoverde blocnote zet ik gewoon een complete discotheek in de metro neer!**

Helaas zijn dit soort 'sandbox-situaties' de schaarse krenten in een verder nogal eentonige pap. Vaak behelzen puzzels niet meer dan 'geef persoon X iets om object Y mee schoon te maken'; enige lastige is dan het goede Engelse woord bedenken.
Ergerlijker zijn de situaties waarin het juist compleet ónduidelijk is wat je moet doen. Zo kwam ik in de buurt van het plaatselijke brandweerstation een morsig figuur tegen - waarschijnlijk een pyromaan. Hij vraagt om hulp. Hmmm, 'medicijn'? Nee, dat werkt niet. 'Lucifers'? Nope. Een 'waterpistool' dan maar? Ook niet. Wat blijkt? Hij heeft een 'psycholoog' nodig! Sja, prima hoor, maar **zulke trial & error gameplay kan toch nooit de bedoeling zijn** van een spel dat zichzelf als 'onbegrensd creatief' afficheert...
Toch was spelen met taal zelden zo leuk. Zolang jij en de game maar dezelfde taal spreken, that is.



SCORE:



PULARIA

Omdat we van die aardige jongens zijn, houden we jullie graag op de hoogte van de leukste nieuwe hebbedingetjes op gaming en telefoongebied. Ook deze maand kwamen we weer wat toffe en minder toffe shit tegen.

LOGITECH

LOGITECH POWERSHELL VS MOGA ACE POWER

MOGA

AANGEZIEN SMARTPHONES STEEDS SNELLER WORDEN EN GAMES STEEDS COMPLEXER, HEEFT HET NOG LANG GEDUURD VOORDAT ER ACCEPTABELE CONTROLLERS OP DE MARKT VERSCHENEN.



Momenteel zijn er twee controllers annex 'omhulsels' beschikbaar voor iOS telefoons met een 5 in de titel (iPhone 5, 5s en 5C) of iPods met een Lightning-connector; dus niet voor iPhones en iPod touches met de oude 30-pins connector.
Als het een bokswedstrijd was, zouden we zeggen: 'in de rode hoek de Moga Ace Power van Moga, en in de blauwe hoek de Logitech PowerShell Controller + Battery.'
Welke van de twee verdient de voorkeur? En moet je überhaupt wel willen gamen met een dergelijk apparaat om je telefoon geklikt?

Ace Power

Laten we beginnen met de Moga Ace Power. De controller klik je in en uit elkaar om je iPhone 5 erin te draaien. Dat is leuk gevonden maar het voelt daardoor ook enorm plastic. Bovendien maken de knoppen net wat te veel geluid en het rammelt allemaal een beetje.
Op de performance valt eveneens wel wat af te dingen. Sommige games herkenden de controller niet goed en toonden nog steeds virtuele knoppen on-screen. Andere games (Asphalt 8) werkten voor geen meter, en bij sommige spellen kregen we gewoon vastlopers waardoor resetten de enige optie was. Gelukkig waren er ook games die het prima deden (Oceanhorn bijvoorbeeld) waardoor je je afvraagt of het aan de ontwikkelaar van het spel of aan de mensen van Moga ligt.

Sowieso zijn de uitgebreide controls en ingebouwde batterij-accu okay. Met een d-pad, vier actieknoppen, vier schouderknoppen en twee slide-pads heb je in theorie tal van mogelijkheden. Jammer dus, dat het in de praktijk lang niet altijd goed ondersteund wordt.

PowerShell

De Logitech PowerShell is duidelijk de winnaar van de twee. De controller heeft net als de Moga Ace Power een ingebouwde accu waardoor je lekker lang vooruit kunt. Bovendien komt het stukje hardware als één geheel, met een mooiere afwerking dan de Moga.
Sowieso is de afwerking hoogwaardiger (lees: steviger) en de ondersteuning van spellen is stukken beter. Hier geen vastlopers of spellen die de controller niet herkennen.
Wat we wel misten, waren de twee slidepads/analoge sticks die de Moga wel heeft; vooral bij shooters of bij spellen waarbij je voortdurend de camera moet bijsturen.
Opvallend genoeg bestuurt Grand Theft Auto: San Andreas dan wel weer prima met de PowerShell; omdat de game zelf slim genoeg is, kom je er prima met de actieknoppen van de controller-huls.





MOGA ACE POWER
www.mogaanywhere.com
€ 99,95
★★☆☆☆



LOGITECH POWERSHELL
www.logitech.com/nl-nl
€ 99,95
★★★☆☆

ULTIMATE EARS

UE BOOM & UE MINI BOOM

DRAADLOZE SPEAKERS ZIJN HOT EN HAPPENING. LOGISCH, WANT OF JE NU SPOTIFY LUISTERT, EEN FILMPJE OP LOCATIE STREAMT OF EEN GAME SPEELT ZONDER KOPTELEFOON; EEN BLUETOOTH BOX IS NATUURLIJK VEEL FIJNER DAN DE SPEAKERS VAN DE TELEFOON/TABLET ZELF.

Ultimate Ears heeft twee interessante Bluetooth speakers in hun range: de UE Boom en de UE Mini. De interessantste is natuurlijk ook de duurste: de UE Boom dus. Het geluid dat je er voor terug krijgt, is echter zeer aangenaam. Het volume, de volheid van de muziek en de sound zelf, zijn beter dan wij hadden gedacht. Het enige segment waarop de UE Boom het een beetje laat afweten, is de bass sectie. Met name bij zwaardere muziek (hiphop, core), mis je soms net een beetje die punch. Voor de rest is het design fris (er zijn tal van hippe kleurencombinaties, maar je kunt ook voor veilig zwart of grijs kiezen) en de omvang compact. Wanneer de UE Boom is opgeladen, heb je vijftien uur lang muziek tot je beschikking. Bovendien is het materiaal stevig en makkelijk schoon te maken. Ideaal voor onderweg dus.

Wil je nog compacter reizen, maar niet zoveel geld uitgeven, dan kun je voor de UE Boom Mini gaan. Dit kleinere broertje van de UE Boom produceert ook een behoorlijke sound, maar is logischerwijs in alle opzichten net effe wat minder. Zo krijg je bij vol volume echt wel wat vervorming te horen.

De officiële adviesprijs van de UE Boom Mini is 99 euro, maar je vindt het boxje makkelijk voor enkele tientjes minder, en dan is het een keurig prijsje.



UE Boom

€ 199



UE Boom Mini

€ 99

TURTLE BEACH

EAR FORCE PX4

KOPTELEFOON-FABRIKANT TURTLE BEACH DROPT SNELLER HEADSETS DAN DR. DRE BEATS IN DE JAREN NEGENTIG. DE ZANDSCHILDPADDEN MAKEN KOPTELEFOONS IN ALLE KLEUREN, SMAAKJES EN PRIJZEN EN DE PX4 VOOR DE PLAYSTATION 4 ZIT IN HET MIDDEN-HOGE SEGMENT.

De headset levert Dolby Digital Surround Sound en biedt tot vijftien uur aan ononderbroken draadloos gebruik. Hij komt met een kabel van vier meter lang, dus tijdens het gamen kun je 'm makkelijk opladen. Belangrijkste is hoe de headset om je oren zit en uiteraard het geluid; en beide scoren een ruime voldoende, al hebben wij nog steeds het idee dat Turtle Beach op het gebied van comfort het roer eens flink om moeten gooien. De PX4 zit prima, maar zo strak dat je na een paar uur gamen het gevoel krijg dat je je oren effe wat rust moet geven. Het geluid is en blijft daarentegen kristalhelder en loepzuiver. Dat geldt zowel voor in-game geluid en muziek als voice-chat. Kortom, er is weinig aan te merken op deze headset.



€ 149,95

SENNHEISER

G4ME HEADSETS

SENNHEISER IS GEEN ONBEKENDE OP HET GEBIED VAN GAMING HEADSETS, AL ZITTEN ZE WAT MEER IN DE PC- EN AUDIOHOEK. TOCH ZIJN DE G4ME HEADSETS OOK PRIMA TE GEBRUIKEN ALS CONSOLE HEADSETS IN COMBINATIE MET HOME-CINEMA.

Anders gezegd, ook als je de microfoons niet per se hoeft te gebruiken, zijn dit fijne headsets voor bij een spelcomputer als je niet de hele tijd tegen andere gamers aan het praten bent.

Beide headsets produceren kraakhelder en gedetailleerd geluid, al is de iets duurdere Zero wel te prefereren.

De Zero versie heeft net wat meer comfort en scoort ook beter qua noise cancelling. Voor beide geldt dat de afwerking zeer hoogwaardig is en dat de overall impressie van geluid en muziek weinig te wensen overlaat.

Vraagtekens zetten we bij het feit dat Sennheiser voor zijn gaming headsets kiest voor draad in plaats van Wi-Fi of Bluetooth. De bedrading zorgt voor stabiele en hoogwaardige performance maar in dit prijssegment was bluetooth wel gerechtvaardigd geweest.



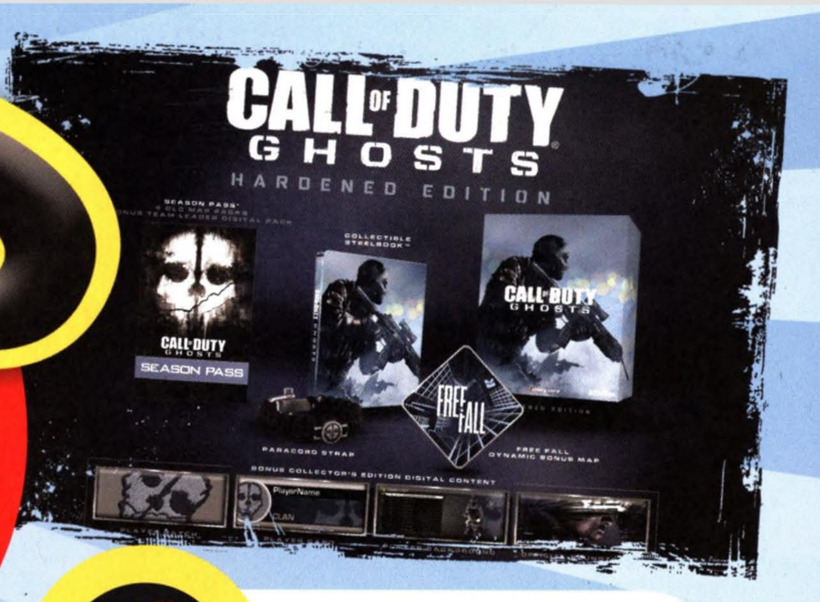
G4ME Zero

€ 249,95

G4ME One

€ 230

QUIZT JE DAT?



DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl

1

Waarom vindt Samuel Frankfurt een fijne stad?

A) Omdat hij zich daar thuis voelt in metalkroeg Speak Easy
B) Omdat de hoeren daar korting geven aan klanten kleiner dan 1.50 meter
C) Omdat het een van de weinige grote steden is waar géén opdringerige exen van hem wonen

2

Pleegden Japanse kinderen zelfmoord na 't bezoek aan Lavender Town in Pokémon?

A) Ja, maar Nintendo heeft het met succes in de doofpot gestopt
B) Nee, de oorzaak bleek een massale voedselvergiftiging na het eten van beschimmelde kami-kazen
C) Nee, maar ze werden wel misselijk van de theme-song

3

Wat is volgens Tjeerd 'uncool'?

A) Een limonadefeestje met slingers en zelf geknipte confetti.
B) In je korte broek op school komen en dan bij je leraar Frans op schoot kruipen
C) Neuken met een Unox muts op

4

Wie is Manny?

A) Samuels favoriete hoertje als hij in Frankfurt is
B) Een gamecharacter uit Grim Fandango
C) Het meisje uit het liedje 'Manny rivers to cross'

5

Hoe komen Stoners aan hun getrainde vingers?

A) Door het rollen van strakke balletjes van opgedroogd snot
B) Door het rollen van zeer strakke joints
C) Door het rollen van hun aarsharen in mini-vlechtjes

6

Waarom keek Tony Star verdwaasd toen Tjeerd aanbelde?

A) Tony lag net een nummertje te maken met de ex van Matsoe Matsoe
B) Tony was net bezig met een gedicht voor zijn komende bundel: 'Een Sterretje Boven Verstuivende Duinen'
C) Tjeerd was een dag te vroeg

DIT kun jij winnen!



Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat? Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP EEN

HARDENED EDITION VAN CALL OF DUTY: GHOSTS (INCL. SEASON PASS EN ALLE DLC-PAKETTEN VOOR 2014) TWV 120 EURO

GEEF EVEN AAN OF JE DE XBOX 360- OF PS3-VERSIE WIL WINNEN

DICE AAN HET SPIT

DEZE MAAND ROOSTERT PU VERS AAN HET SPIT: DICE [MP Battlefield 4]



Inhoudelijk leek er niet veel mis met de multiplayer van Battlefield 4, Maar zowel op current- en next-gen als op PC stuiterde de MP harder dan een gabber op tien XTC-pillen, drie snuiven en een balletje crack. Omdat ontwikkelaar DICE ons niet vertelt waar het nou precies is fout gegaan, doet JJ een poging. Zo is hij dan ook wel weer.

DE GAME KWAM NET VOOR DE FEESTDAGEN UIT, EN DAN HOOR JE IETS SOCIAALS MET JE DIERBAREN TE GAAN DOEN - DUS NIET MET JE CLANMEMBERS. DICE HEEFT FEITELIJK JE SOCIALE LEVEN GERED.

DICE VINDT HET BELANGRIJK DAT FANS HUN EIGENWAARDE BEHOUDEN. EN WAAR JE VOORHEEN IN EEN MATCH LAATSTE VAN DE 16 KON WORDEN, KUN JE IN BF4 LAATSTE VAN DE 32 WORDEN. WEET JE HOE PIJNLIJK DÁT IS... ZE BOUWEN NU BEWUST TIJD OP OM JE AAN DAT IDEE TE LATEN WENNEN.

TJA, ZE HEBBEN DE MP VAN BATTLEFIELD 4 AL VERHOOGD NAAR 64 MENSEN DIE TEGELIJKERTIJD KUNNEN SPELEN, DAT GELDT DAN TOCH NIET VOOR HONDERDDUIZENDEN...

JE HEBT NU ALLE TIJD OM CALL OF DUTY: GHOSTS TE SPELEN, WANT DAT WILDE JE GEZIEN DE VEEL BETERE VERKOOPCIJFERS, TOCH?

DICE WILDE NA MAX PAYNE DE BULLET-TIME IN DE MP GAAN PERFECTIONEREN. NOU, DIE VERTRAGING ZIT ER INDERDAAD GOED IN.

HET IS CRISIS EN UITGEVER EA SLUIT REGELMATIG EEN DEVELOPER OF VOERT EEN ONTSLAGRONDE DOOR. DANKZIJ BUG-GATE KUNNEN ZE BIJ DEVELOPER DICE IN IEDER GEVAL HET KOMEND JAAR NOG FLINK AAN DE SLAG OM ALLES TE FIXEN. SLIMME MANNEN.

BATTLEFIELD 4 ZAT IN DE BUG-FIXINGFASE TOEN FIFA 14 UITKWAM. EN DIE EA-GAME KWAM NATUURLIJK METEEN TERECHT OP HET KANTOOR VAN DICE. EN TJA, ALS JE EENMAAL AAN FIFA BEGINT, KOM JE NIET MEER AAN WERKEN TOE.

DICE HEEFT DE NIEUWE 'LEVELUTION' TO THE MAX DOORGEVOERD EN DUS KAN OOK DE MP-MODE KAPOT. ZEG NIET DAT DIE GASTEN ER NIET VOL VOOR GAAN.

SUPPLY DROP

NET ALS ANDERE DEVELOPERS KIJKT OOK DICE NAAR WAT SUCCESVOL IS. EN GTA V SPANT DAARBIJ DE KROON. DIE HAD EEN MP DIE WEKEN NIET GOED WERKTE, MAAR INMIDDELS ZIJN ER WEL EEN BELACHELIJKE HOEVEELHEID VAN VERKOCHT. DUS DAT IS WAT GAMERS WILLEN...

DICE IS EEN ZWEEDS BEDRIJF EN SCANDINAVIËRS ZIJN SOLIDAIRE MENSEN. DUS ALS DE XBOX ONE VANWEGE EEN BIZARRE GEDACHTEKRONKEL VAN MICROSOFT VOORLOPIG NIET IN SCANDINAVIË VERKRIJGBAAR IS, WAAROM ZOUDEN ZIJ DAN HUN BEST DOEN OM VOOR DIE MACHINE EEN GOEDE MP TE MAKEN?

GAMERS WILLEN GRAAG MEER GRATIS DLC. NOU, OP DEZE MANIER KRIJGEN ZE ELKE WEEK GRATIS DLC DIE ECHT IETS TOEVOEGT AAN DE BESTAANDE GAMEPLAY.

ACTIVISION GAF ONLANGS AAN DAT GOEDE CIJFERS NIKS ZEIDEN OVER HET COMMERCIËLE SUCCES VAN HUN CALL OF DUTY. STERKER NOG, BLACK OPS 2 KREEG SLECHTERE CIJFERS DAN DE VOORGANGERS MAAR VERKOCHT NOG STEEDS WAANZINNIG GOED. DUS FUCK DIE MP. EN KIJK: BF4 DOET HET PRIMA IN DE WINKELS.

LACH OF IK SCHIET

* Wat is de overeenkomst tussen Battlefield 4 en een drukke snelweg? *Veel crashes.*
* 'EA: it's in the game' (*en hoe*)
* Wat is het verschil tussen Battlefield 4 en een puber? *Een puber ontwikkelt zich sneller.*
* Je moeder is zo vet, *zelfs Battlefield 4 loopt sneller dan zij.*

HUMOR VAN DICE ZELF

Onderstaande serieuze statements van DICE, gedaan in het voortraject van de ontwikkeling, zijn achteraf gezien misschien wel de beste 'moppen' gemaakt over Bug-Gate.

* "Onze netcode is misschien wel de beste netcode op de markt."
* "Spelen met vrienden was nog nooit zo makkelijk."
* "Battlefield 4 wordt de beste eSports-game op de markt."

TOP TIEN

LEKKERSTE EN/OF BAASACHTIGSTE SNACKS IN GAMES OOIT

De meeste mensen eten om te leven, Samuel leeft echter om te eten. Naast gamen en het achterna jagen van aantrekkelijke dames is zichzelf volstouwen met lekkere dingen toch wel z'n favo hobby, en vandaar dat het regelmatig voorkomt dat het water 'm in de mond loopt terwijl ie zit te gamen.

1 YETO'S SOUP (THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS)

Soep voor helden. Wat erin zit? Pompoen, geitenkaas en stukjes Reekfish (een soort zalm die lekkerder smaakt maar ook harder stinkt). Omnomnom. Geneest kwaaltjes én vult je hartjes aan. Deze soep van Yeto is dé supersnert van Hyrule.



2 MAXIM TOMATO (KIRBY'S DREAM LAND)

Tomaten zijn enorm gezond. Ze zitten vol voedingsstoffen én zijn kankerbestrijdend. Blijkbaar weet Kirby dit ook, want de Maxim Tomato is z'n favoriete voedsel. En het vult z'n gehele levensmeter aan. Wist je overigens dat de tomaat geen groente is, maar een vrucht? Nou, bij deze.



3 SWEET ROLL (THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM)



Kijk er eens naar: het is net een kleine vulkaan. Een vulkaantje waar geen lava uitkomt, maar pure liefde in de vorm van zoete heerlijkheid. Het favoriete gebak van elke Dragonborn! Als je net een gigantische draak heb geslacht, wil je niets anders dan een van deze schatjes in je mond proppen. Toe maar, je hebt 't verdiend.

4 VLEES (GOLDEN AXE)

'Vlees'. Barbaren hebben geen fancy namen nodig voor hun voedsel. En het vlees in Golden Axe is precies zoals een barbaar dat wil: het is niets meer dan een groot bot met een homp vlees eraan. Maar dat is nou juist wat dit de ultieme, mannelijke snack maakt. Je kluift zo'n ding in een paar tellen weg en spoelt het vervolgens door met een pul bier. Hatsikidee.



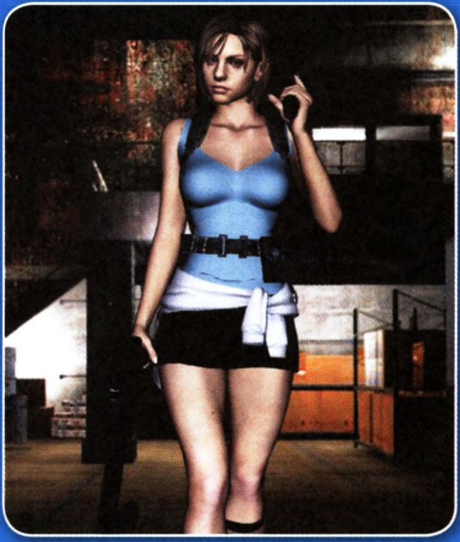
6 SOY FOOD (DEUS EX)

Net als de rations zijn de sojaproducten van Deus Ex ook niet bepaald 'vol van smaak', maar gezond zijn ze wel. En ze bevatten veel eiwitten en weinig vet, dus je valt er ook nog netjes van af. In de toekomst is dus iedereen slank en sexy. Bedankt voor die strakke kont, Soy Food.



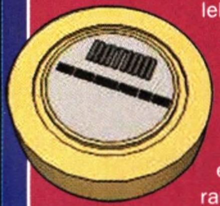
7 DE 'JILL SANDWICH' (RESIDENT EVIL)

Oh, wat had die eerste Resident Evil toch een heerlijk slecht script. Nadat Jill Valentine ternauwernood gered wordt uit een kamertje met een instortend plafond, zegt haar redder Barry: "Nou, je was bijna een Jill Sandwich!" Nu is dit natuurlijk geen echt broodje, maar, kijk eens effe hoe Jill eruitziet. Zou jij dat niet willen 'sandwichen'?



5 RATIONS (METAL GEAR)

Rations zijn makkelijk draagbare en lang houdbare maaltijden in blik, speciaal voor militairen. Dit voedsel smaakt wellicht niet altijd even lekker, maar het bevat alles wat je lichaam nodig heeft. Als we Snake mogen geloven, zijn Russische rations echter ronduit ranzig, dus vermijd die als de pest.





8 MUSHROOM (SUPER MARIO BROS.)

Alle drugsgerelateerde grappen even terzijde: de 'paddo' van de enige echte Super Mario is natuurlijk 's werelds bekendste in-game snack. Niet alleen zijn paddenstoelen enorm gezond, maar van deze groei je ook nog eens een stukkie. Iets wat Mario met zijn Mediterraanse lengte wel kan gebruiken. En ik kan het weten.

9 RARE CANDY (POKÉMON RED & BLUE)

Het is zeldzaam. Het is snoep. Het is zeldzaam snoep. Deze traktaties behoren tot de meest gewilde voorwerpen in het Pokémon-universum. Waarom? Omdat je zakmonsters er meteen een level van gaan groeien. Ooit een hagedisje zien uitgroeien tot een draak omdat je 'm een snoepje gaf? Wij wel.



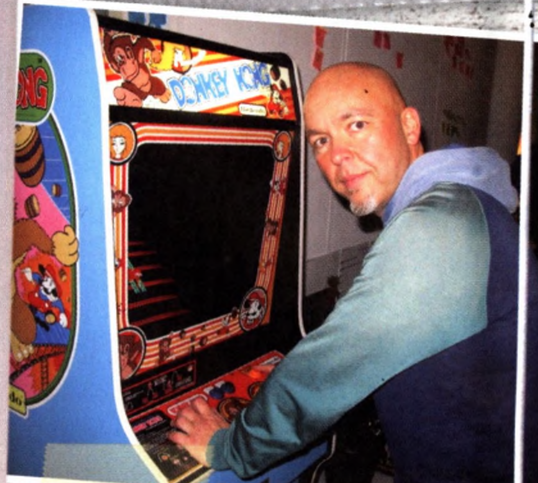


10 'THE CAKE' (PORTAL)

'The cake is a lie'. Iedereen kent de meme, maar wie Portal heeft uitgespeeld, weet dat de meest populaire taart in de geschiedenis van digitaal, interactief vermaak daadwerkelijk bestond. De taart werd beloofd aan de arme zielen die de dodelijke testkamers van GlaDOS moesten doorlopen, maar niemand die 'm ooit heeft kunnen claimen. Zonde. Deze taart was het waard. En dat rijmt.

PU 243 LIGT OP 18 FEBRUARI IN DE WINKELS

SMORGASBORD



VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- HEBBEN WE EEN COVERVIEW OM TE STELEN.
- JUICHT JURJEN VAN PLEZIER VANWEGE HET WEERZIEN MET EEN BEKENDE PRIMAAT.
- KRIJGT FLORIAN EEN DRIEDUBBELE DOSIS FINAL FANTASY VOOR Z'N KIEZEN.
- ONDERZOEKT GRADDUS HET WEL & WEE VAN EEN NIEUWE IP.
- WIJST & KLIKT JAN ZICH EEN ONGELUK IN TWEE AFZONDERLIJKE HELFTEN VAN TWEE AVONTUREN. HUH?
- ONTHULT 2K GAMES IETS GROOTS, NIEUWS EN MEESLEPENDST.
- GAAT WOUTER OP DRAKENJACHT.

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

NOSTALGISCH MOMENTJE

Bij het verhuizingsfeestje van de Nederlandse ontwikkelaar Stolen Couch, speelde Jurjen voor het eerst in jaren weer Donkey Kong (1981), de game waar zijn liefde voor Nintendo ooit mee begon. Mooi plaatje Jurjen, alleen... een professionele poseur als Jan had hier natuurlijk een stuk vrolijker bij gekeken.



VROEGAH WAS ALLES BETER

Niet alleen rond de jaarwisseling blikken de PU redacteuren graag terug, ook tijdens het winkelen speuren ze altijd naar oude games die hen memorabele spelervaringen opleverden. JJ had zo'n aha-erlebnis in, off all places, Appingedam; waar hij in een kringloopwinkel de allereerste Delta Force tegenkwam. Zoete herinneringen aan uren campen in de bergen om een pixel in het dal door de knar te knallen... Battlefield 4 kan dan wel tig keer mooier zijn, maar Delta Force bracht voor het eerst het spektakel van strategische, grootschalige battles op de PC. En hé, hun multiplayer deed het wel...

DINGEN DIE WE IN 2014 NIET MEER WILLEN ZIEN

- X Online modes die niet werken door verrotte servers
- X Nog meer uitstel voor de Xbox One
- X Microtransacties waar we tientallen euro's voor moeten lappen
- X Nog een keer die vermoeide Call of Duty engine
- X Games die korter zijn dan de kakbeurten van Wouter (+/- 4 uur)
- X Te laat ingeleverde teksten (moest er in van Ed)
- X Real Madrid tegen Real Madrid in FIFA
- X Niet met nóg meer dan 1200 auto's kunnen spelen in een GT of Forza. Bouw liever eens wat meer tracks.
- X DLC die echt geen kont toevoegt, maar wel kost.
- X Sequels die niet meer brengen dan het vorige deel met een nieuw cijfer er achter.
- X Games die zo simpel zijn dat je oma ze in een uur op insane uitspeelt.

PRETTY POSTER

Een poster voor je feestje maken, is lastig. Het moet opvallen en een duidelijke boodschap hebben. Dus wordt er flink creatief gejat. JJ kwam deze poster tegen in Groningen. En het is dat de party al lang voorbij was, want anders had ie zeker effe een kijkje genomen. Want wie wil er nou niet naar een pre-launchparty van Ubisoft waar een nieuwe Splinter Cell-game getoond wordt met NCIS- en Dexter-invloeden?



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED

DE QUOTES VAN 2013

Lamar Alexander (Senator van Tennessee)



GAMES ZIJN BEDREIGENDER DAN VUURWAPENS, WANT GAMES KUNNEN MENSEN RAKEN EN BEÏNVLOEDEN.

Gabe Newell (Valve)



DE GROOTSTE UITDAGING VAN APPLE IS DAT ZE DE HUISKAMER MOETEN VEROVEREN VOORDAT DE PC ZIJN ZAAKJES EINDELIJK VOOR ELKAAR HEEFT.

Rhianna Pratchett (schrijfster Tomb Raider)



NIEMAND HEEFT HET EROVER OF NATHAN DRAKE WEL GOED DE ROL VAN HET MAN-ZIJN WEERGEEFT IN DE GAME.

Adam Orth (Microsoft Studios)



IK BEGRIJP DAT GELUL OVER 'ALWAYS ONLINE' NIET. ALLE HARDWARE STAAT VANDAAG DE DAG ALTIJD ONLINE. LEER ER MEE LEVEN.

Lorne Lanning (Oddworld)



HOE MOET HET XBOX ONE TEAM ZICH VOELEN NADAT DE MAN (DON MATTRICK) DIE HEN DEZE AFGROND IN HEEFT GEREDEN, ZICHZELF GERED HEEFT MET EEN PARACHUTE VAN VIJF MILJOEN.

Lid van Team Impact (In antwoord op de vraag van een journalist of er wat te verdienen valt met eSports)



IK VEEG MIJN REET AF MET JOUW SALARIS.

Kate Nelson (Saints Row)



IK VIND DAT SAINTS ROW 4 JUIST ERG VROUWVRIENDELIJK IS, MAAR IEDEREEN ZAL ZICH WEL WEER FOCUSSEN OP DE STRIPPERS EN DE ENORME PAARSE DILDO.

LEUKSTE NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT
ANGRY BIRDS GO!



WAAR WAS DE REDACTIE HET AFGELOPEN JAAR MEE BEZIG?

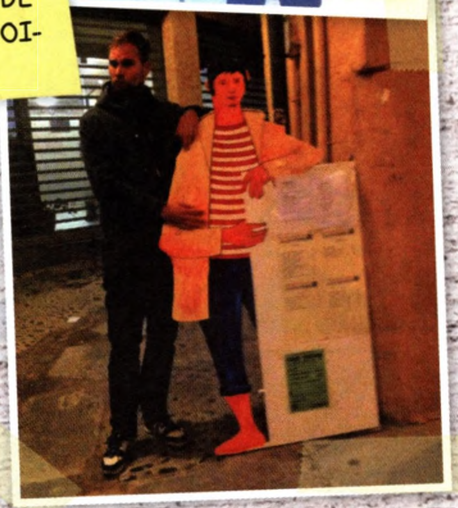
10% Wachten tot GTA Online werkt
10% Wachten tot Battlefield 4 online werkt
10% Wachten tot iemand van Microsoft iets zinnigs zegt
10% Wachten tot er iets uitkomt op de Ouya dat er toe doet
10% Wachten tot er eindelijk eens iets goeds op de PS Vita uitkomt
10% Wachten tot Nintendo eens een paar serieuze games voor de Wii U maakt
10% Wachten tot er teksten binnenkomen (moest er in van Ed)
10% Wachten tot er eens iets verandert aan een Call of Duty-game
10% Wachten tot de Xbox One uitkomt
10% Wachten tot de makers van Aliens: Colonial Marines, NBA 2K14 en andere misbaksels hun excuses aanbieden.

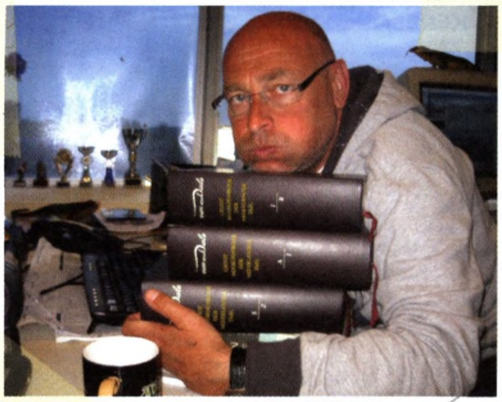
POSEUR IN OPLEIDING

Tjeerd is het nieuwe jaar goed begonnen. Op verzoek van Ed is hij serieus bezig om in 2014 Jan als Poseur van de Maand van zijn troon te stoten. De eerste resultaten mogen er zijn, alleen is Tjeerd de allerbelangrijkste voorwaarde om voor de eretitel in aanmerking te komen vergeten: DE FOTO'S MOETEN ER NIET UITZIEN ALSOF ZE DOOR EEN HALFBLINDE DWAAS MET EEN 0,02 MINIPIXEL WEGGOOI-TELEFOONTJE GEMAAKT ZIJN!!!









ALS JE BEGRIJPT WAT IK BEDOEL

Ed selecteerde weer eens wat rare verschrijvingen van 'de professionals' van de PU-redactie. Rechts staat wat de redacteur in kwestie vermoedelijk bedoelde...

Ik zie de bomen door het bos niet meer	= Ik zie door de bomen het bos niet meer
Er zit nog heel veel in de pijpleiding	= pijplijn
Dat viel niet bij iedereen in de goede smaak	= in de smaak / in goede aarde
In de verre verste niet	= verste verte
Onze Duitse Oosterburen	= tja, da's een béétje dubbelop

FRAMEDROP

JORDI PETERS



